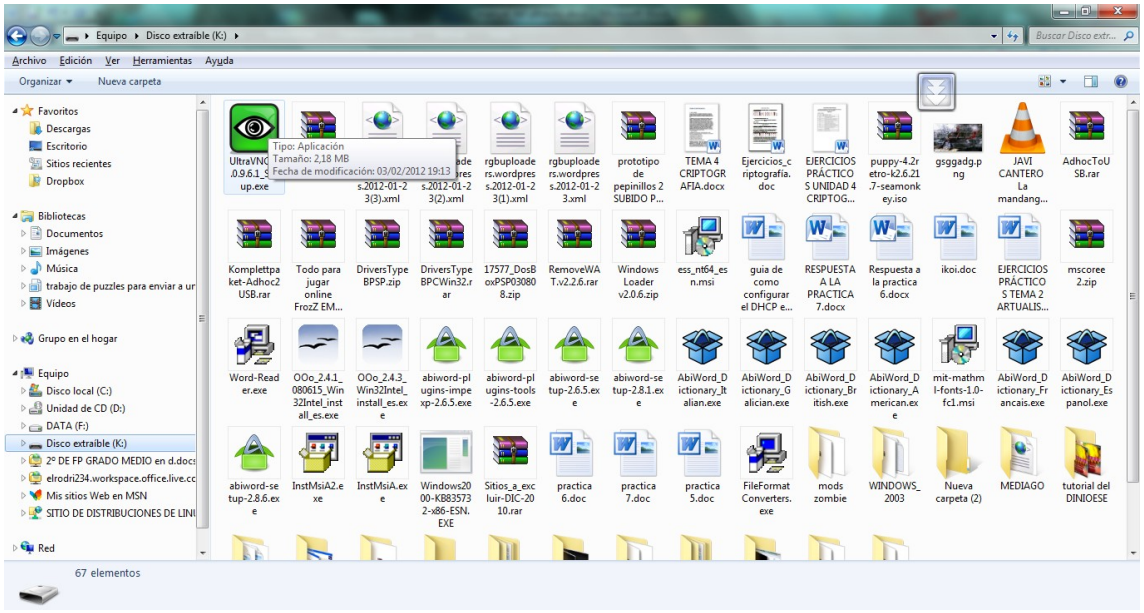
Manual del ultravnc

El programa ultravnc es uno de los otros muchos programas que existen para controlar remotamente un PC en modo grafico, esto consiste en un VNC viewer y en un VNC server, que hay que instalar, el server en la maquina a controlar y el viewer en la maquina desde el cual tomaremos los mandos de la otra, para instalarlo hay que seguir los siguientes pasos:

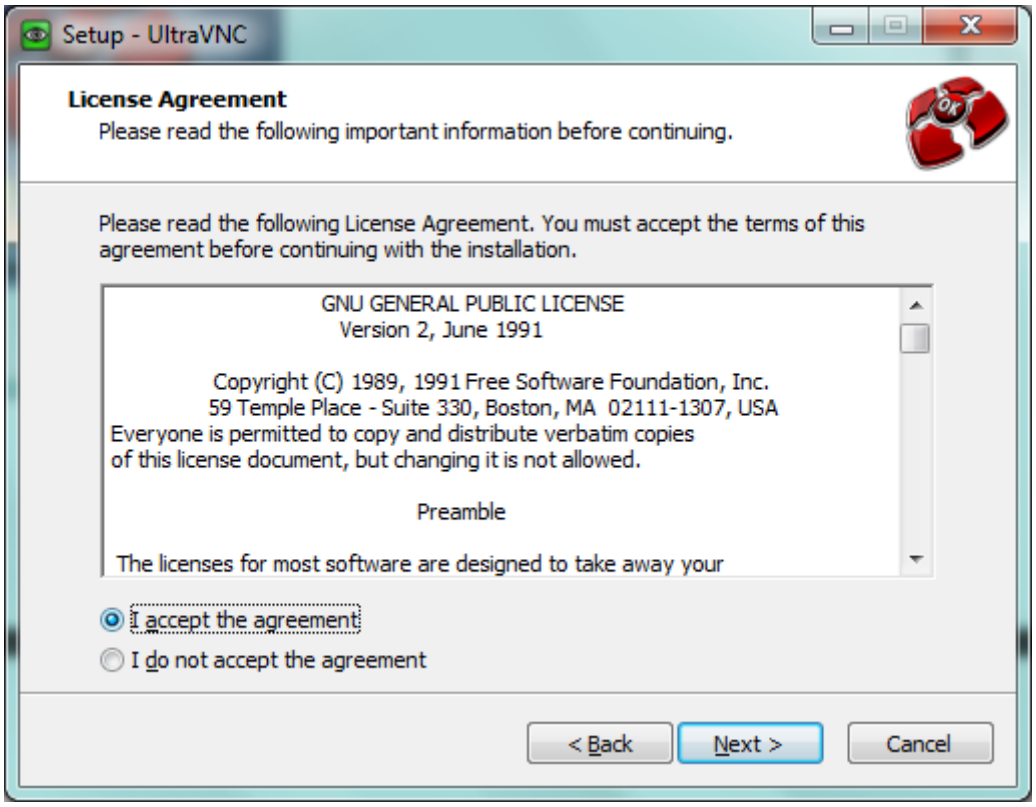
1. hacer clic en el instalador del programa.



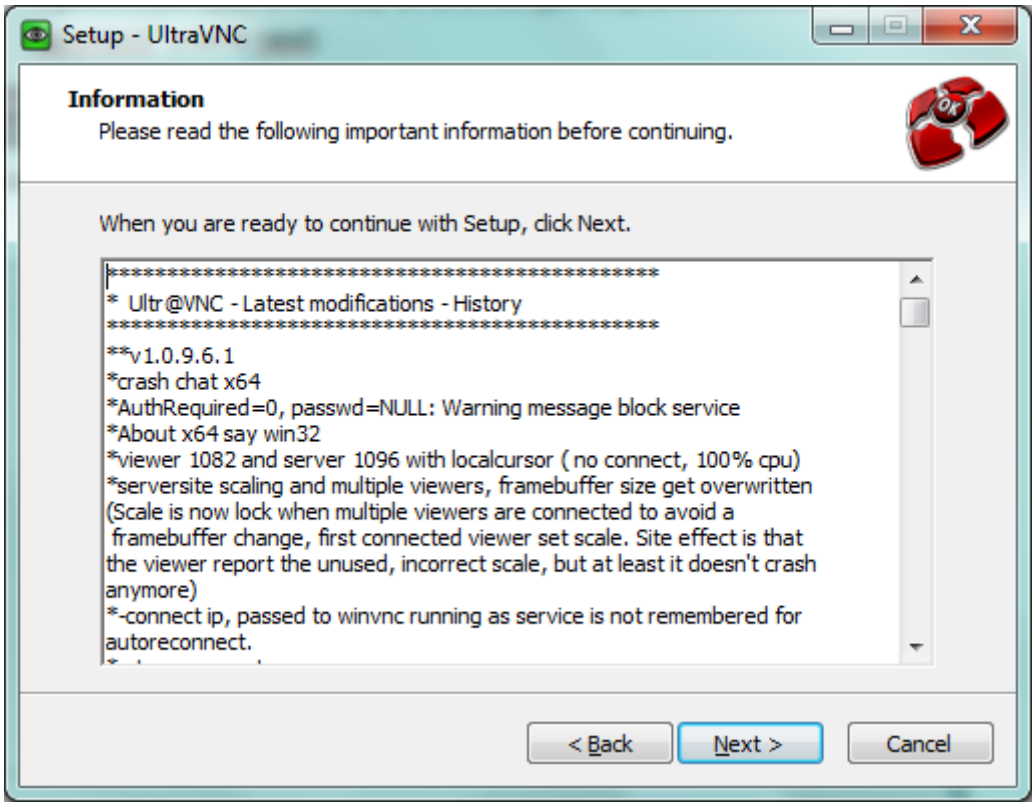
2. después de darle doble clic, se mostrara el asistente principal de instalación:

En el que deberemos de darle next para continuar con la instalación.

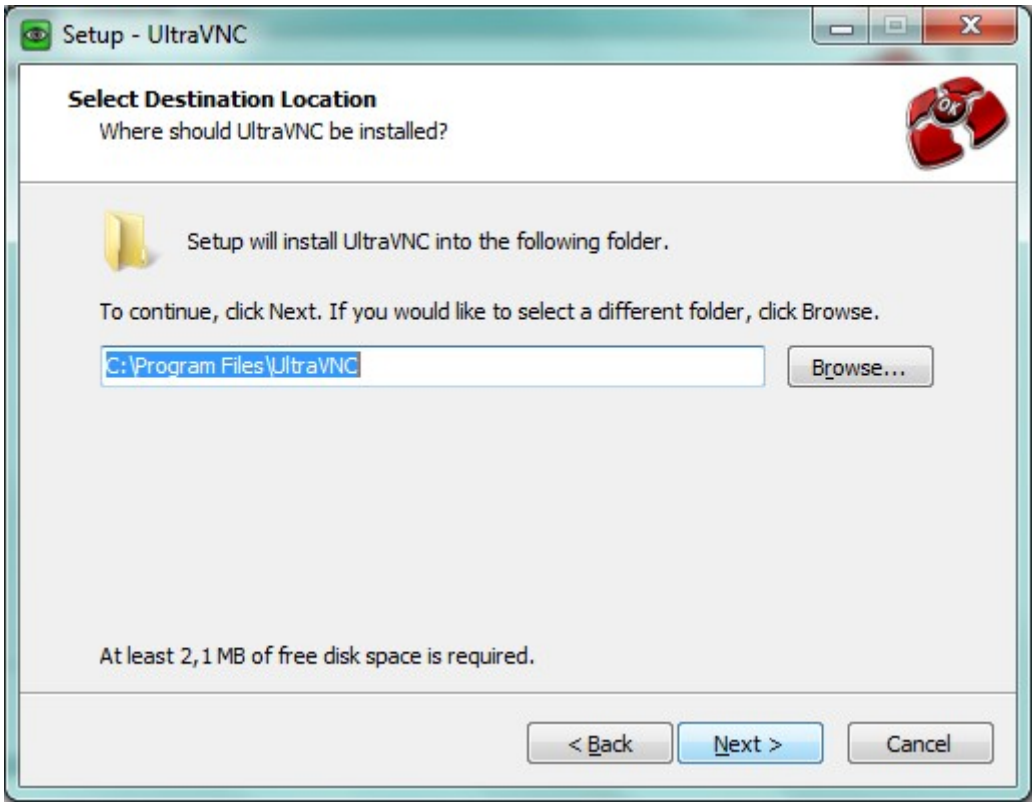
3. Siguiente pantalla, la licencia, tendremos que aceptarla seleccionando “i acept the agrement” y darle next:



4. Siguiente pantalla, reporte de mejoras del ultravnc en las siguientes versiones, ignoramos esta pantalla, dándole a siguiente:

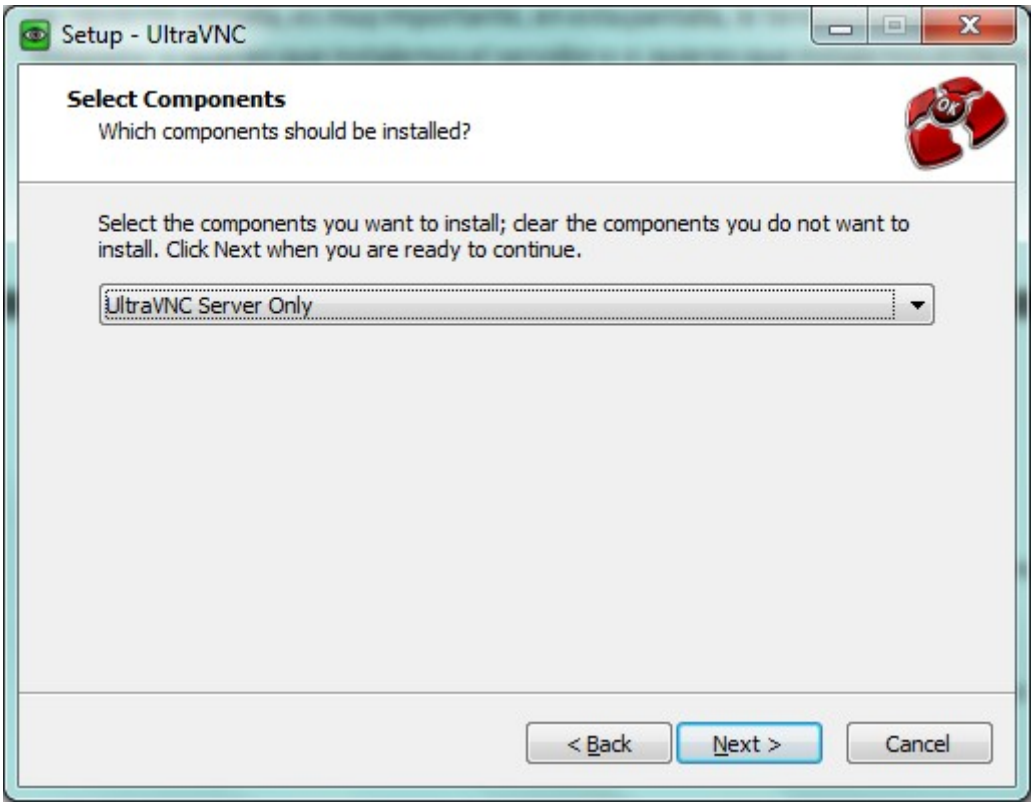


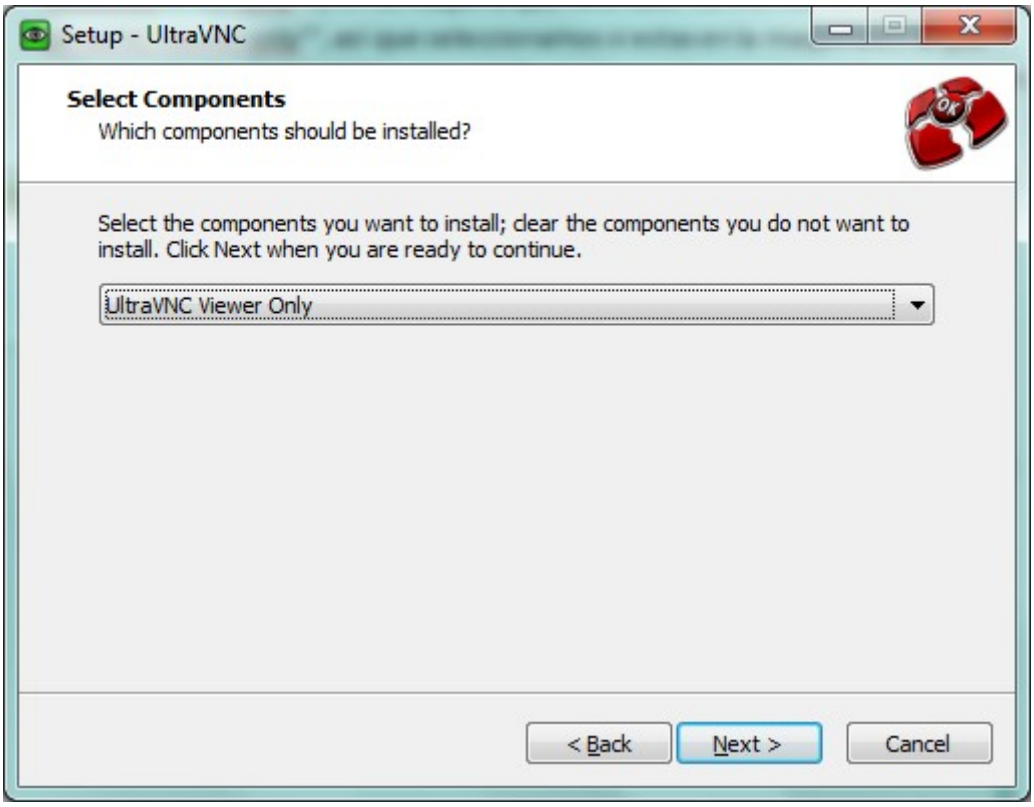
5. Siguiente pantalla, en esta pantalla, le tendremos que decir donde quieres instalar el programa, o sea, en que ubicación, lo dejamos como esta, y le damos siguiente (next):



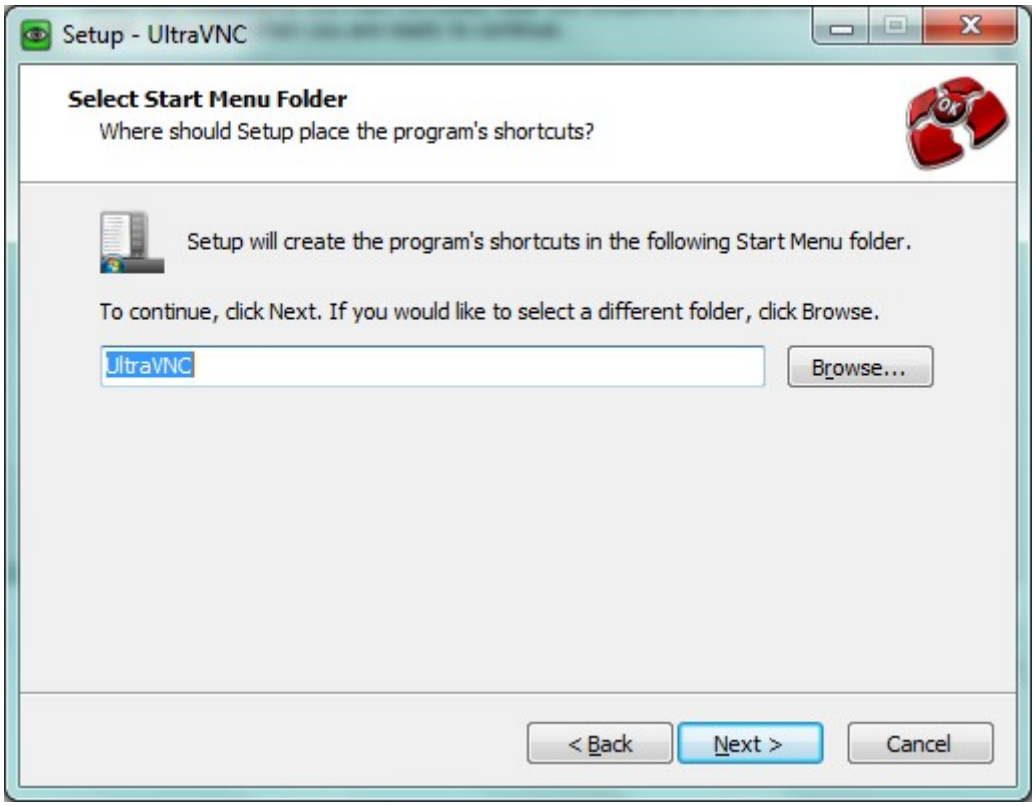
6. La siguiente pantalla, es muy importante, en esta pantalla, le tendremos que decir al instalador si quieres que instalemos el servidor o si quieres que instalemos el cliente (o sea, el visor), si quieres instalar los dos es en “full installation”, pero lo mas recomendable, es que en la maquina a controlar (maquina servidora), seleccionemos “ultraVNC server only”, y en la maquina que va a hacer de cliente, seleccionemos “ultraVNC viewer only[1]”, así que seleccionamos si estas en la maquina en la que quieres controlar, “ultraVNC server only” y si estas en la maquina en la que quieres controlar el servidor “ultraVNC viewer only”, posteriormente le damos a “next” (siguiente) para continuar.

[1] Recordemos que no hay interfaz Web como en otros programas de control remoto, tales como logmein o teamviewer, así que si quieres controlar el ordenador de manera remota y estas en el instituto o centro de trabajo, y si estas en una maquina que tiene la cuenta de invitada, tendrás que descargar un VNC viewer portable para poder controlar el otro ordenador a distancia, si no no se puede.

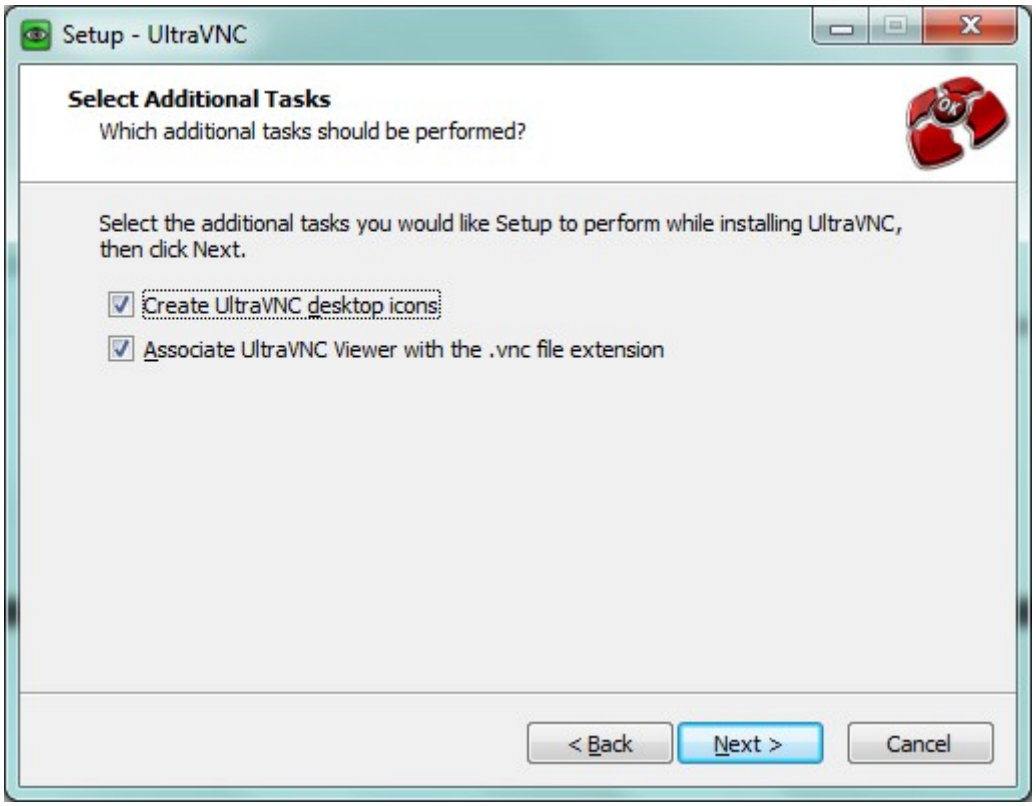




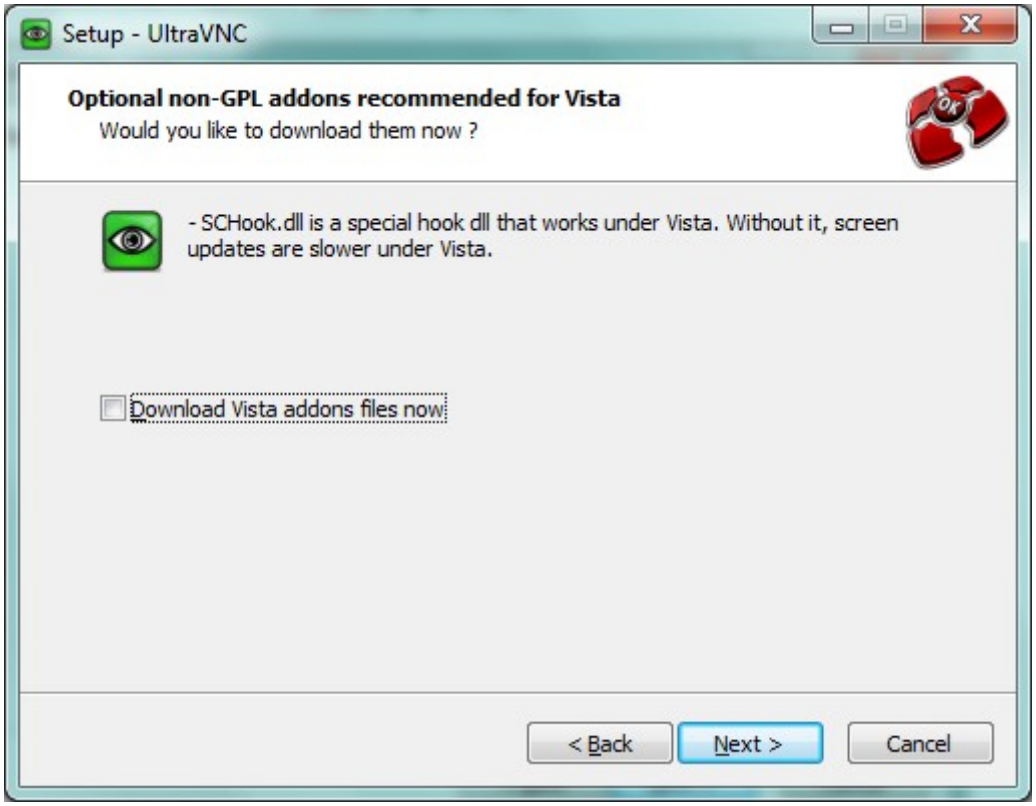
7. Siguiente pantalla, la carpeta de accesos directos al programa ultravnc que se va a crear en el menú inicio, seleccionaremos los valores por defecto y le damos “next”.



8. Siguiente pantalla, acciones adicionales del instalador, en el caso del VNC viewer las dos opciones corresponden a crear los iconos en el escritorio (accesos directos al programa) y la segunda es que asocie en Windows los archivos *.vnc a las opciones de carpeta de Windows, esta opción agrega una entrada del registro de Windows que hace que los archivos *.vnc se abran con el ultraVNC, seleccionaremos las dos opciones y le damos a “next” (siguiente):

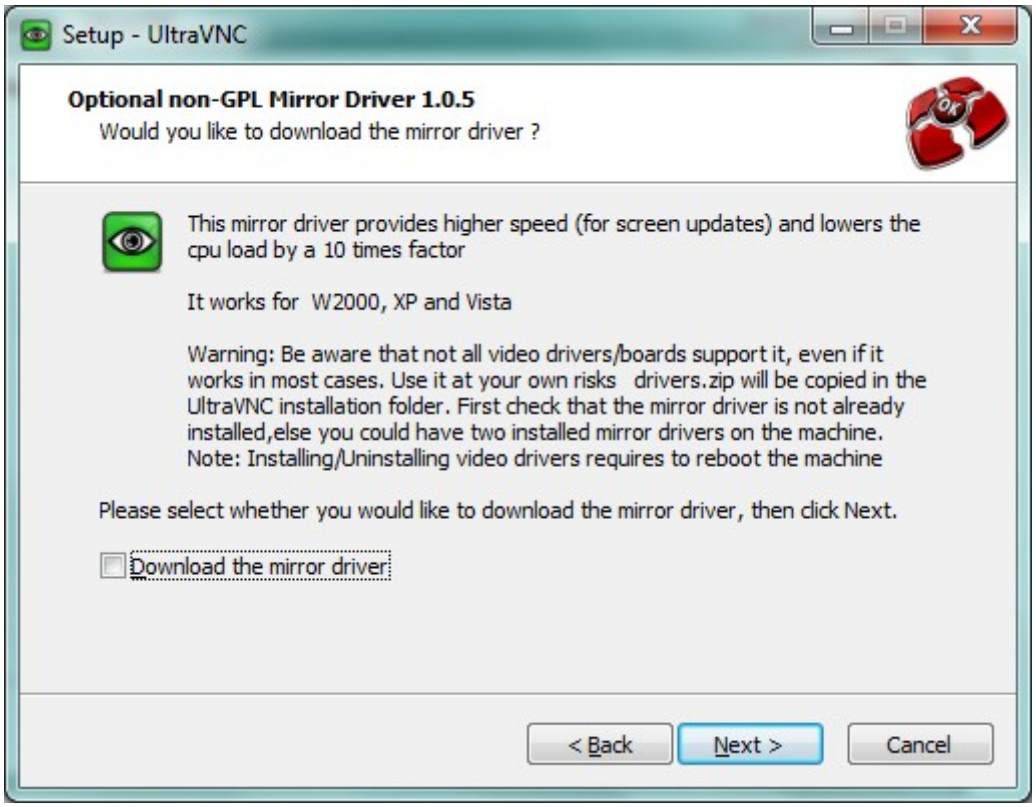


En el caso del server, se mostrara primero esta pantalla:

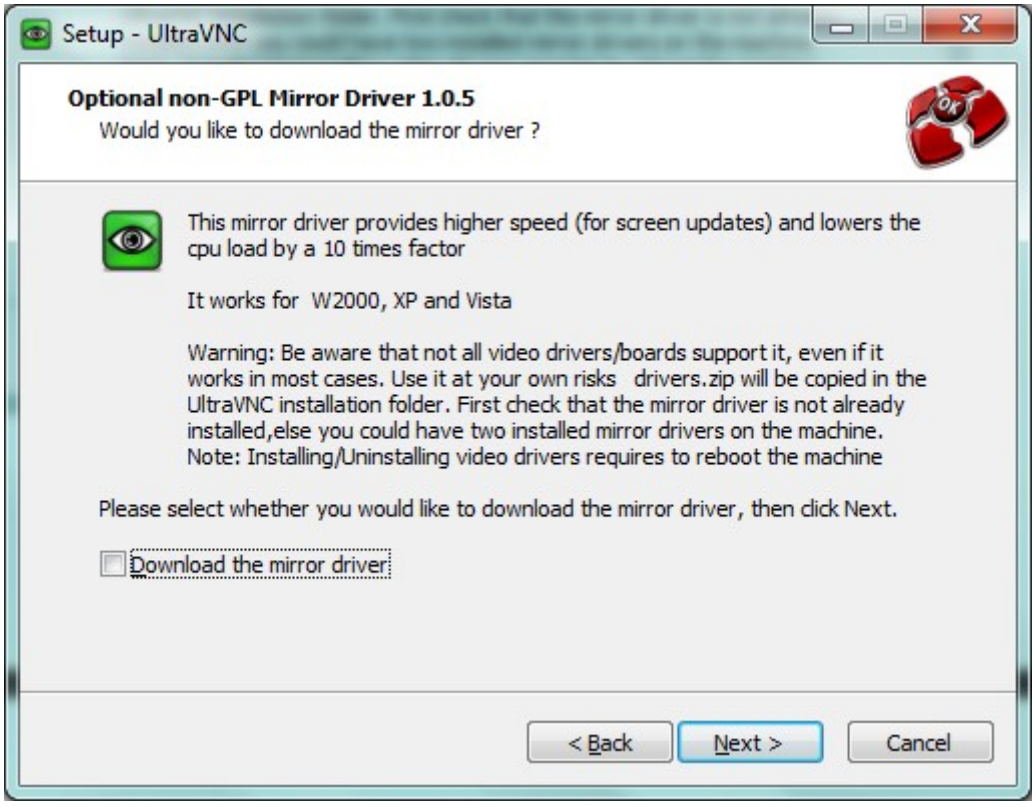


En el que el significado de esta pantalla, es que son add-ons del vista, en la que tendremos que marcar esta opción obligatoriamente y darle a “next” (siguiente)

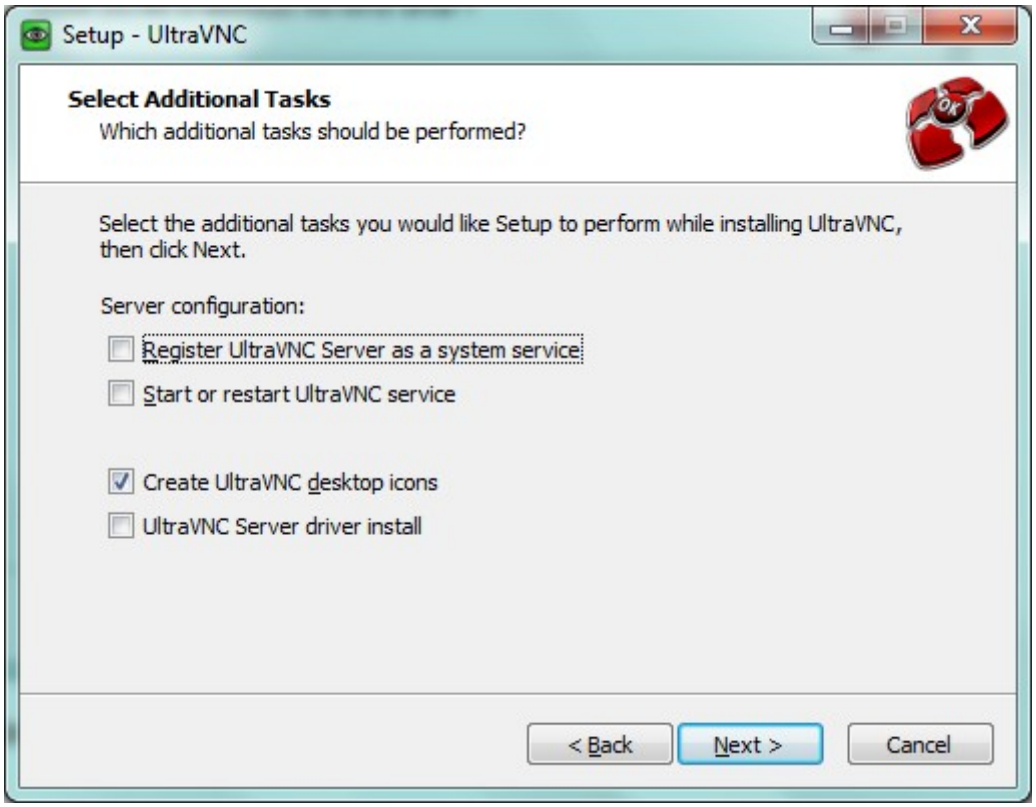
La siguiente pantalla, que es esta:



Nos dirá que si queremos instalar los drivers de video de Windows 2000, XP y vista en el ordenador, marcamos esta opción para que nos los descargue, y le damos a next (siguiente).

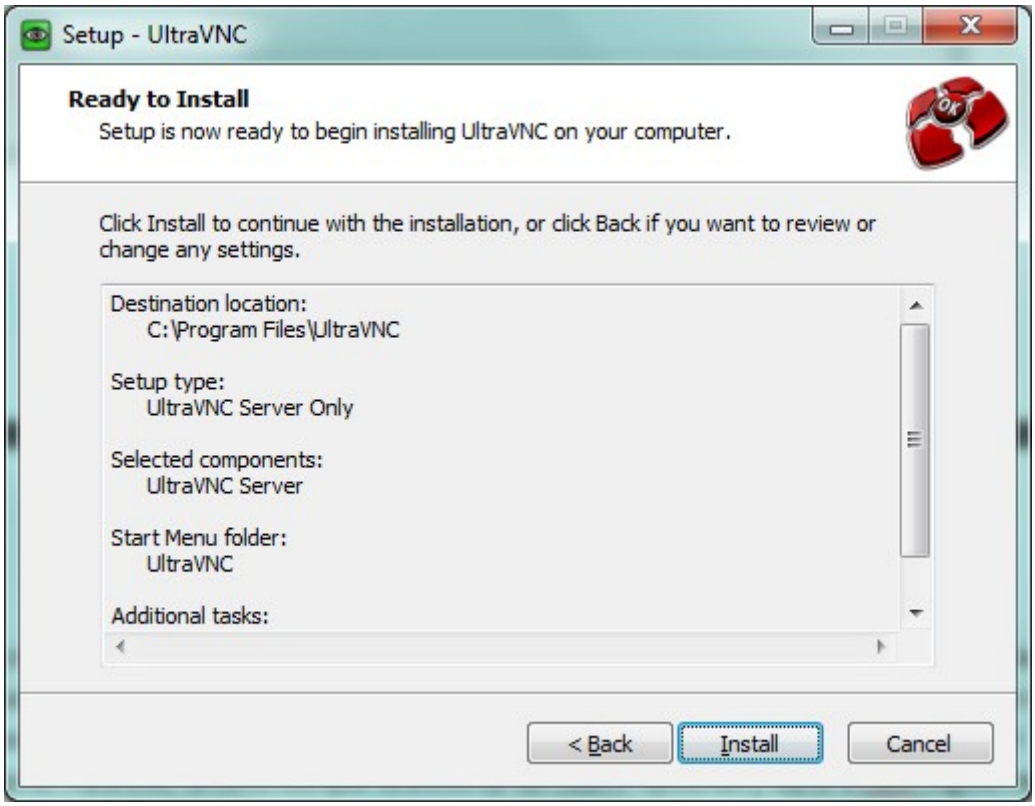


Y la siguiente pantalla, que es esta:

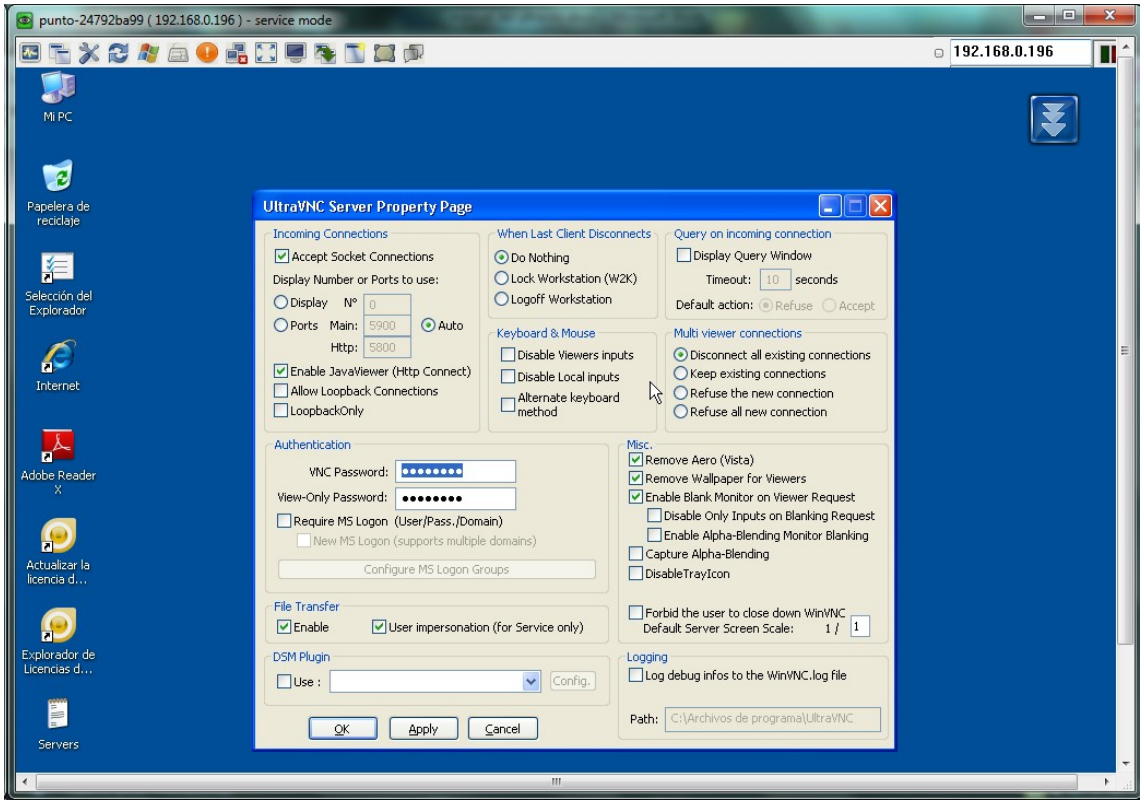


Estas cinco opciones son: la primera es para registrar ultraVNC como servicio del sistema, la segunda es para permitir el inicio o el reinicio del servicio ultraVNC, la tercera es para crear los accesos del programa en el escritorio y la cuarta es para instalar el driver del servidor en el escritorio. Para ello, tendremos que seleccionar las cuatro opciones y darle a next (siguiente), si le damos a full installation, nos muestra también la opción de asociar los ficheros *.vnc para que los arranque el programa, marcamos también esa y le damos a next.

9. Ya esta todo listo, la siguiente pantalla, es el resumen de instalación, le damos a install, se instalara el programa, y luego después le damos a finish (finalizar) y ya estaría instalado el programa:



10. Posteriormente durante la instalación te saldrá esta pantalla:



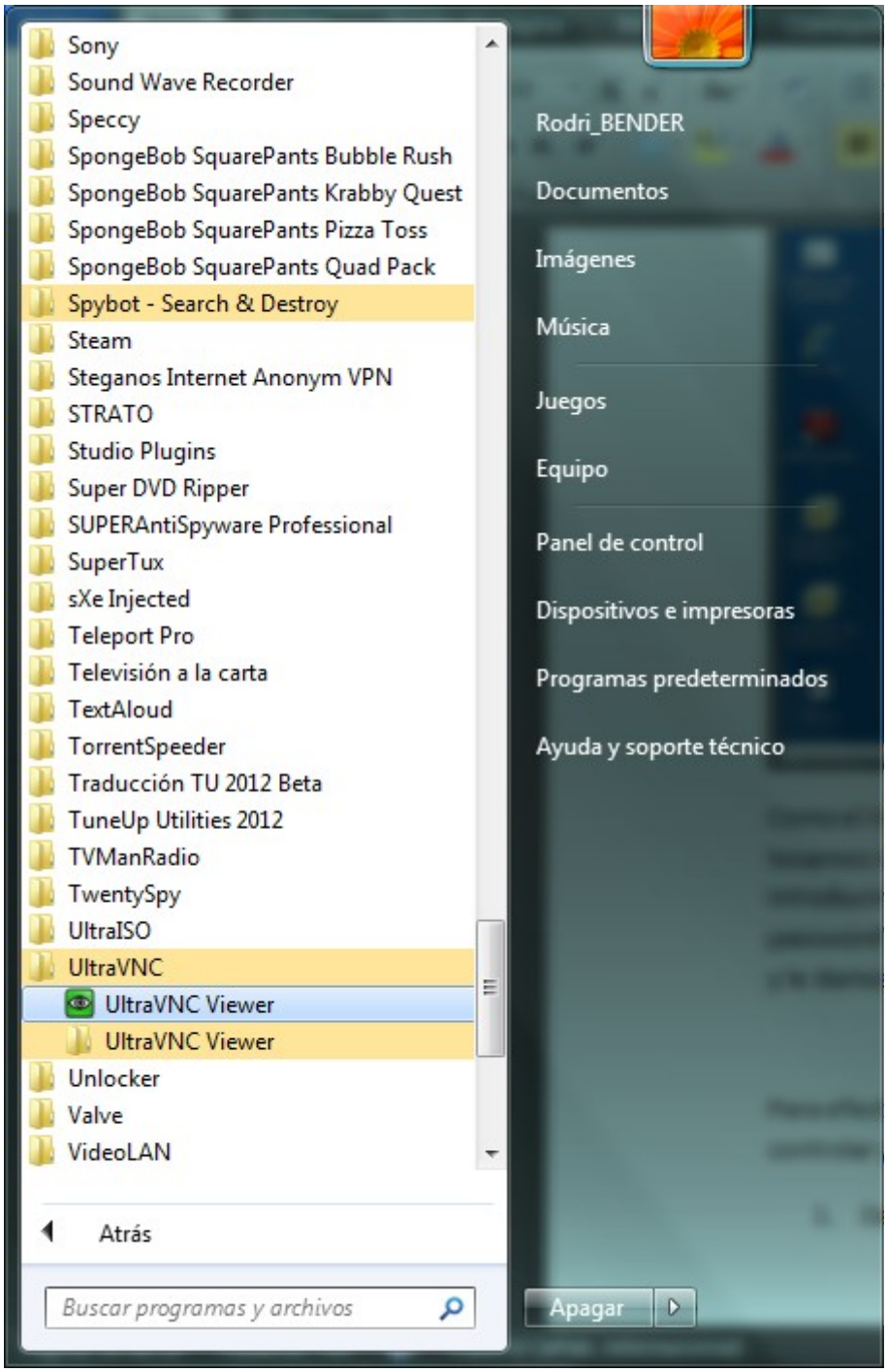
Como el VNC ya lo tengo instalado, he querido mostrar esta ventana, en esta ventana no tocamos nada, excepto la autentificación, en la que si hay que tocar las opciones, así que introducimos la contraseña principal del VNC

y la contraseña de la opción “view-only password”, que corresponde a la contraseña de solo lectura del vnc, la introducimos también, y le damos a “apply” y ok para finalizar la instalación del programa.

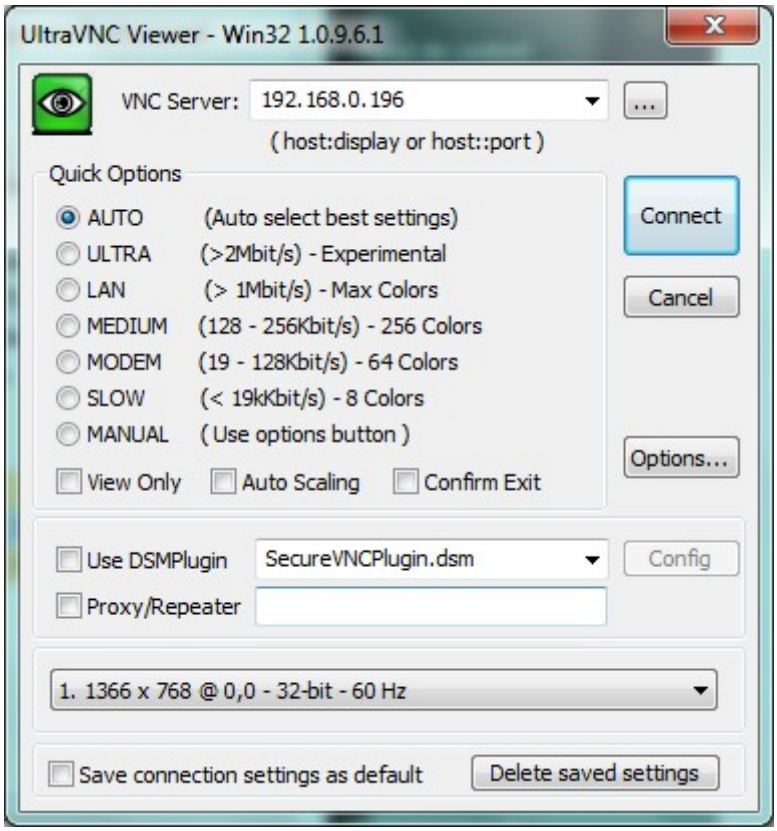
Control remoto del PC con ultraVNC

Para efectuar acciones de control remoto en la maquina servidora en la que queremos controlar y en la que esta instalado el VNC, solamente hay que seguir los siguientes pasos:

1. Darle a inicio-todos los programas-ultraVNC-ultraVNC viewer:

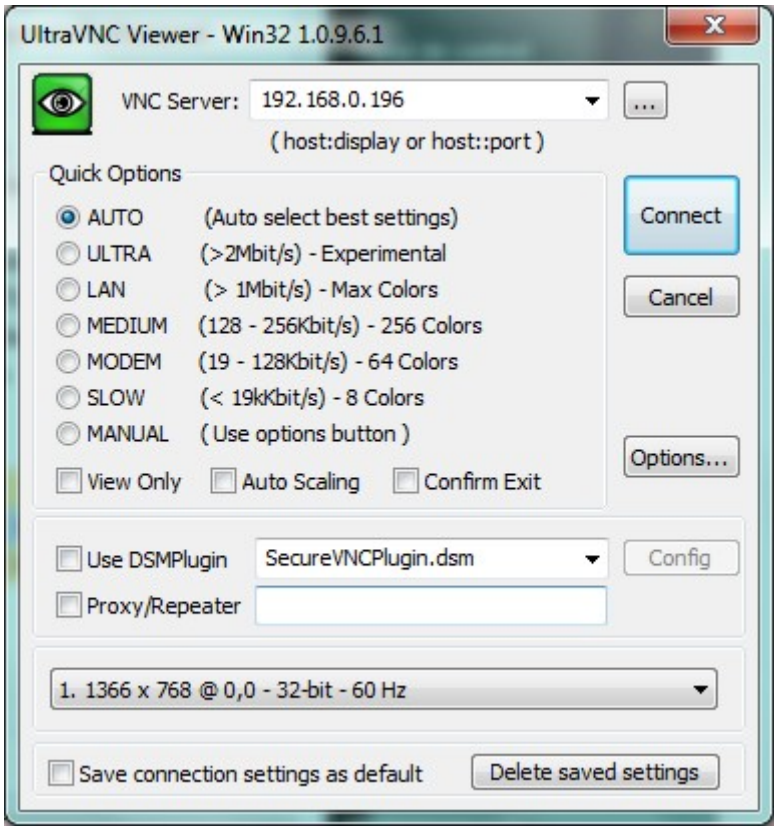


2. Enseguida se nos mostrara la siguiente pantalla, que es esta:

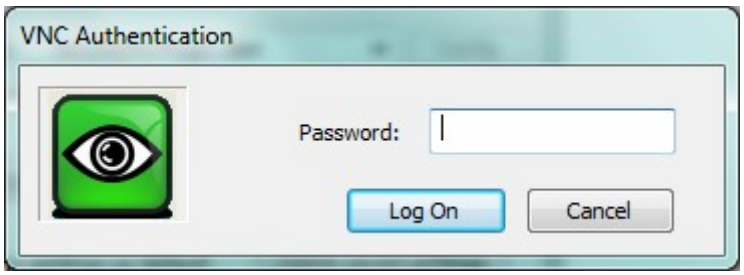


Solamente nos deberemos de fijar en el recuadrito de “quick options” en la que se muestran los distintos modos de velocidad de la conexión remota y por lo tanto, la velocidad de transferencia de la conexión VNC que estamos efectuando, dejamos la opción quick options en “auto”.

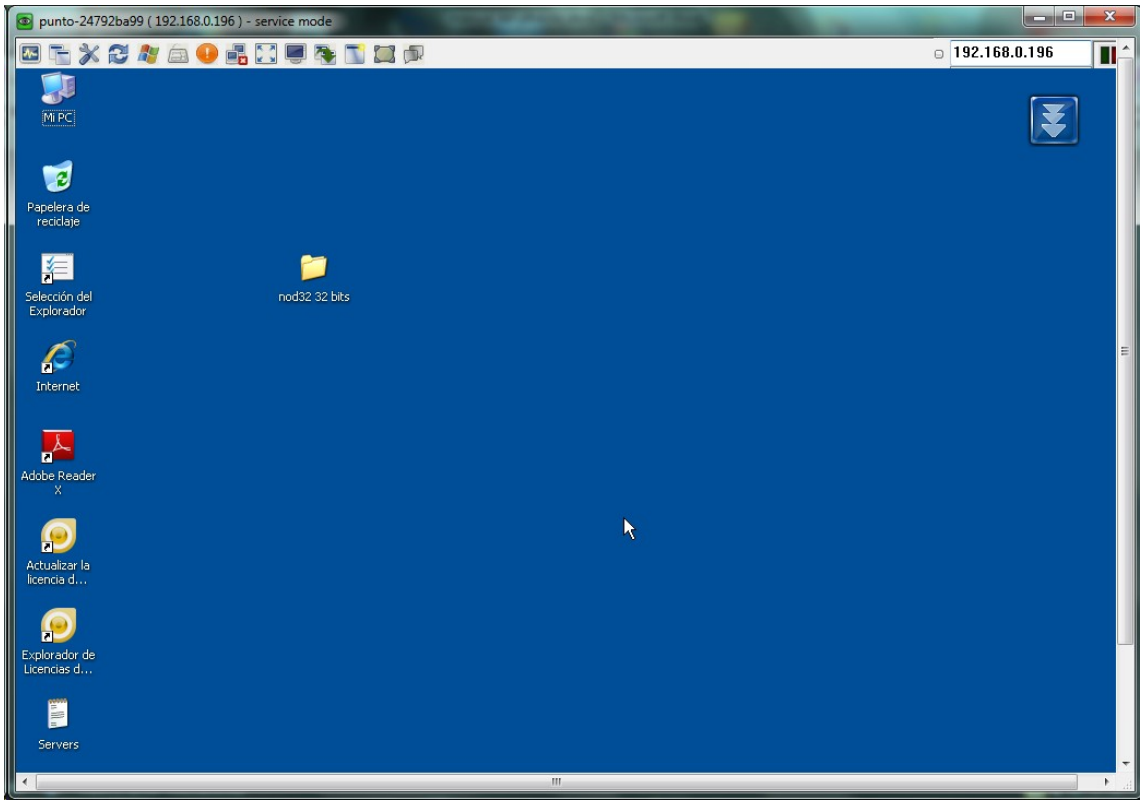
3. Introducimos la dirección IP del ordenador que queramos controlar y en el que este instalado el ultraVNC server, posteriormente le damos a “connect”:



4. Posteriormente nos pedirá la contraseña del equipo remoto, la introducimos y le damos “log on”:



5. Si se muestra la pantalla principal del equipo remoto:



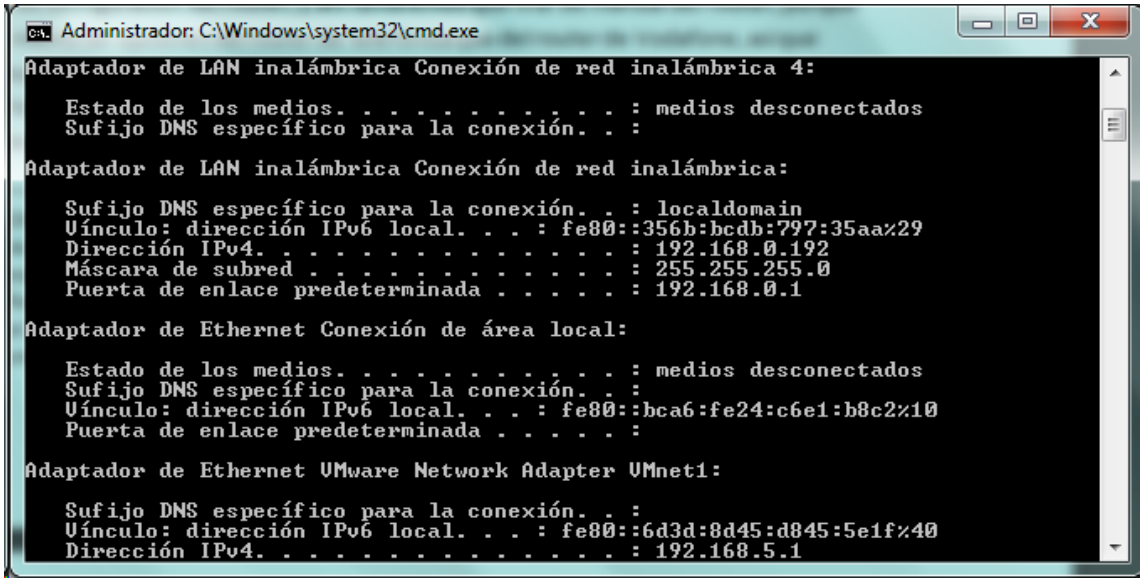
Enhorabuena, ya has configurado el ultraVNC server para que se puedan aceptar conexiones entrantes desde equipos con el ultraVNC viewer arrancado e introducido la dirección IP de manera correcta, y configurado el equipo cliente desde el que vamos a controlar la maquina remota con el servidor VNC instalado, con el ultraVNC viewer instalado.

Notas

Si el ultraVNC viewer diese algún error, es posible que no tengamos configurado la redirección de puertos desde el router, para ello tendremos que saber la puerta de enlace del router, para poder acceder a la configuración del router, para ello solamente es dar a inicio-teclear CMD o tecla de inicio+R y ejecutar CMD.exe, luego después en la consola MS-DOS, tendremos que darle un ipconfig y se mostrara la puerta de enlace, abrimos un navegador de internet y tendremos que introducir la dirección de la puerta de enlace del router que esta mostrada en la sesión MS-DOS, posteriormente se mostrara la pantalla de logueo del router, desde el que tendremos que introducir el nombre de usuario y la contraseña[2], posteriormente se mostrara el menú de configuración del router, y ahí tendremos que tirar de manual del router, porque no es lo mismo las

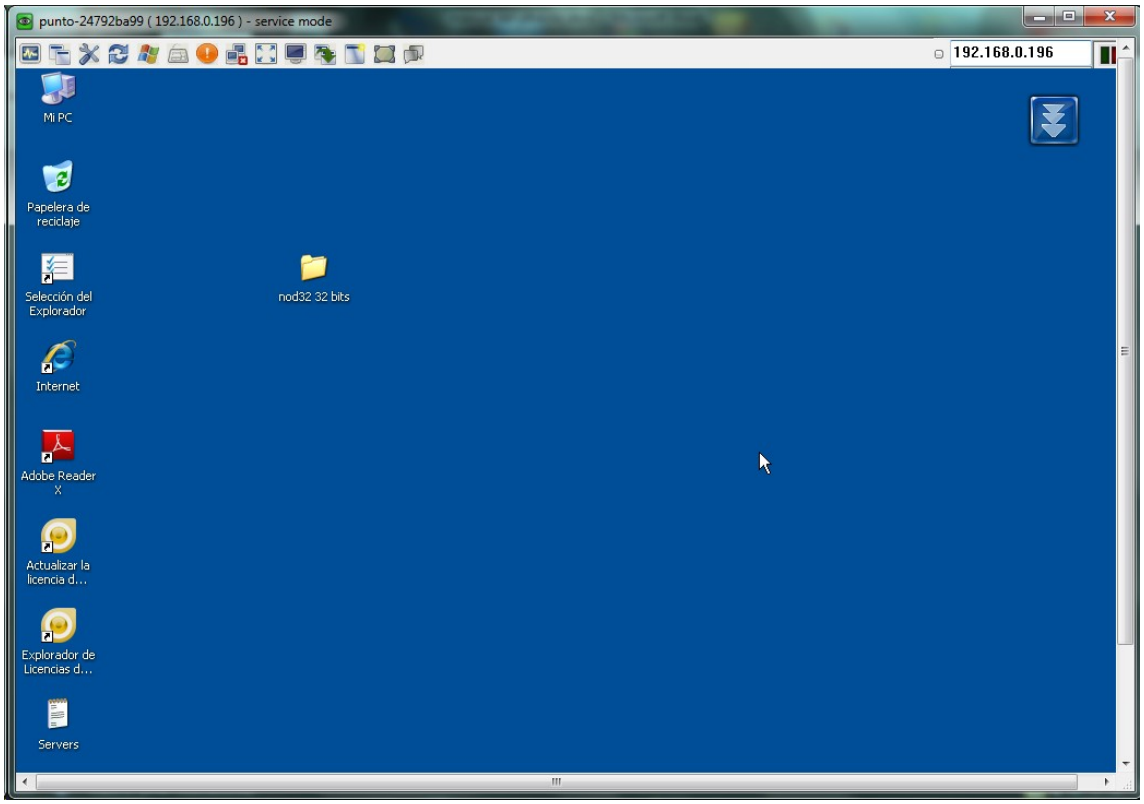
[2] ATENCIÓN, los especialistas en informática y en seguridad informática, recomiendan cambiar el nombre de usuario y la contraseña del router para así evitar lo que se llama un “secuestro del router”, que es después de atacar una red inalámbrica con cifrado WEP, o si no tiene cifrado ni tiene la contraseña cambiada, consiste en simplemente acceder al menú de configuración del router, y por ejemplo el atacante puede proteger la red con cifrado WEP y quedársela para el que ha puesto la clave, o hacer una gamberrada tipo cambiar el SSID de la red por otros nombres

opciones del router de telefónica que del router de Vodafone, así que tendremos que buscar el manual del router y seguir el manual del router, para redireccionar los puertos, porque por ejemplo en el router de ONO, la redirección puede estar en una opción, pero el de telefónica puede estar en otra, solamente recuerda, que la dirección IP en la que hay que redireccionar los puertos del ultraVNC tiene que ser tu ordenador, y además tiene que ser la misma que en el campo “dirección IP” en el que hemos hecho el ipconfig anteriormente:

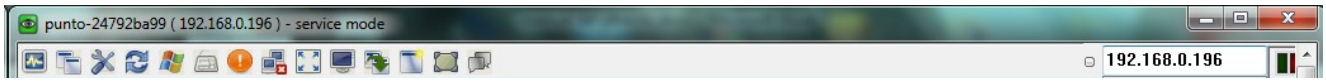


La pantalla del ultraVNC viewer

Bueno, a continuación mostraremos la pantalla del ultraVNC viewer y todos los botones lo que significan, además de algunas indicaciones del ultraVNC viewer, vamos allá, esta es la pantalla principal del ultraVNC:



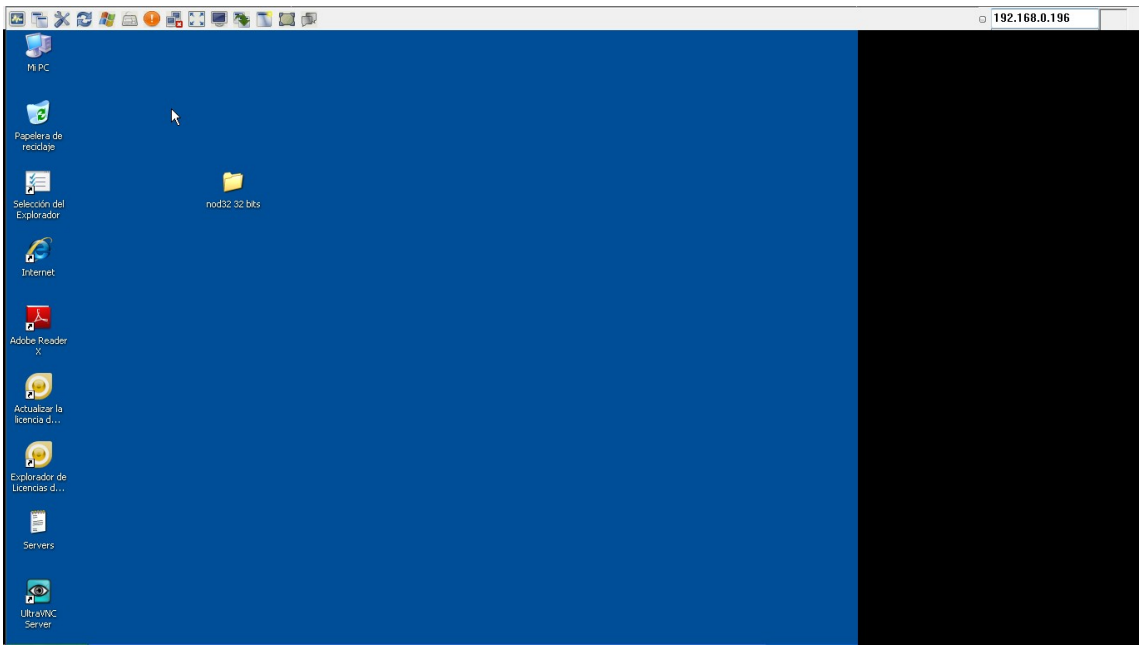
Como vemos el control remoto del ordenador, desde otro lugar, se produce de la misma forma que cuando estamos desde la maquina real, sentados, puedes controlar el puntero y el teclado igual que cuando estamos sentados en la maquina remota pero esta vez desde otro lugar, el manejo es el mismo que cuando manejas habitualmente tu ordenador o esa maquina que controlas remotamente, puedes ejecutar programas, hacer doble clic en un programa, lo que quieras, además de probar programas, que no podrías probar en por ejemplo el instituto o en el centro de trabajo, porque la cuenta esta en invitado y multitud de operaciones que harias en un ordenador pero solamente que estas en otro ordenador, y que “tienes los mandos” del ordenador remoto, bueno, los botones del programa son todos estos:



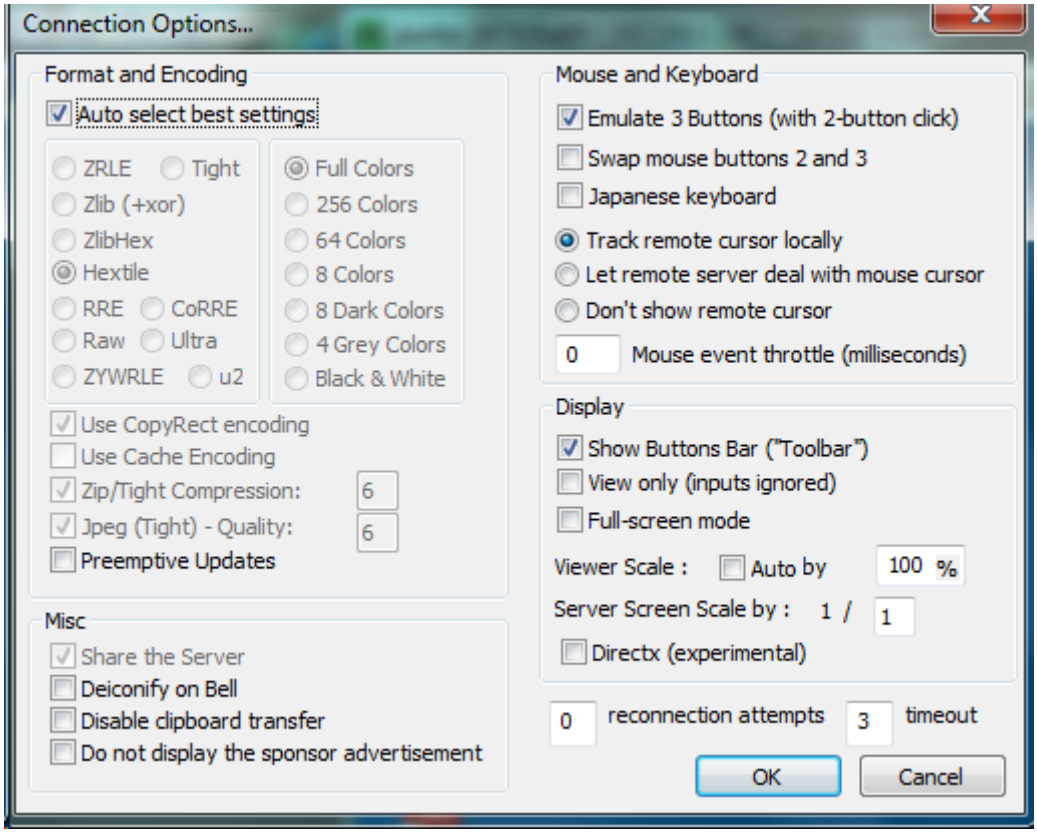
Estos botones son:

1. Send ctrl+alt+del to host (enviar la secuencia del teclado control+alt+suprimir al host): igual que si damos control+alt+suprimir en cualquier ordenador, abre el administrador de tareas, desde el cual podremos administrar los procesos del ordenador remoto.
2. Toggle fullscreen mode (cambiar a pantalla completa): si recordamos esta opción, en el vmware tanto en el 7 como en el 8, podremos activar el modo a pantalla completa desde la maquina virtual, para que así no se muestre el sistema operativo real y se muestre el

huésped en pantalla completa, pues esta opción es exactamente lo mismo que en el vmware, aquí muestro una captura de lo que puede hacer este botón:



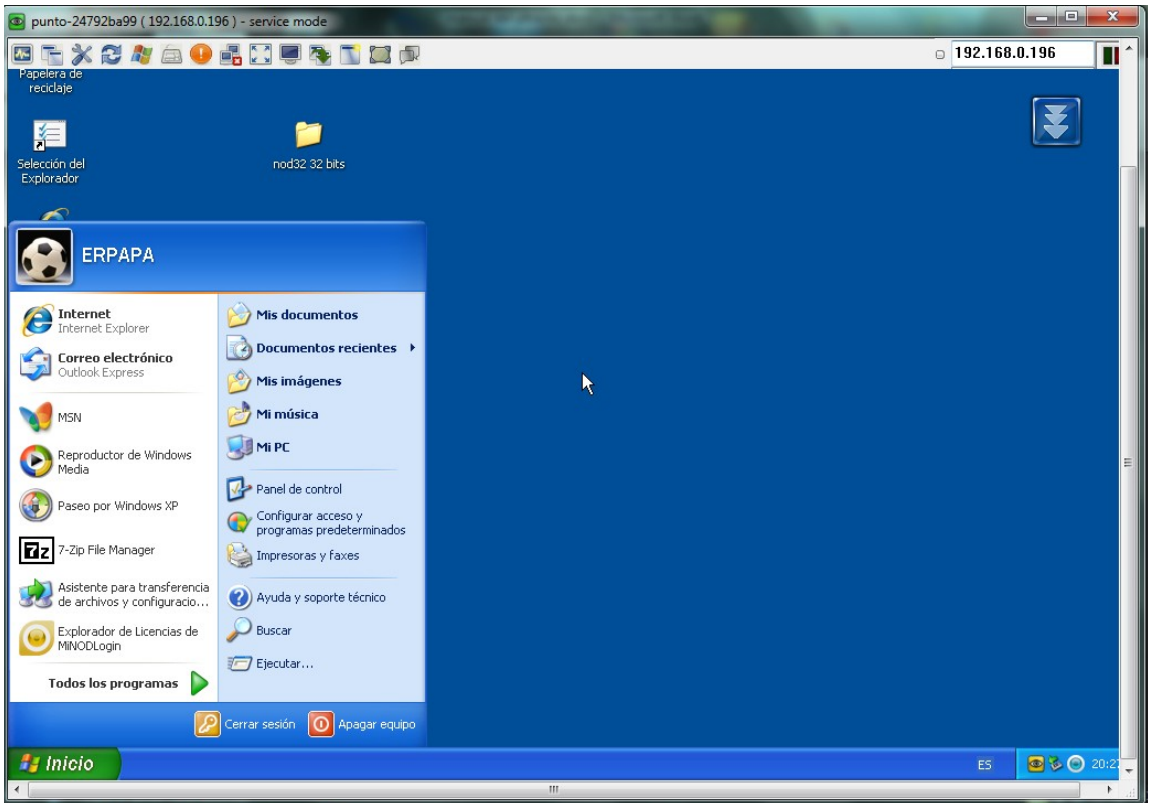
3. “show connection options” (mostrar las opciones de conexión): muestra las opciones del VNC viewer, aquí esta la pantalla de las opciones en el ultraVNC viewer:



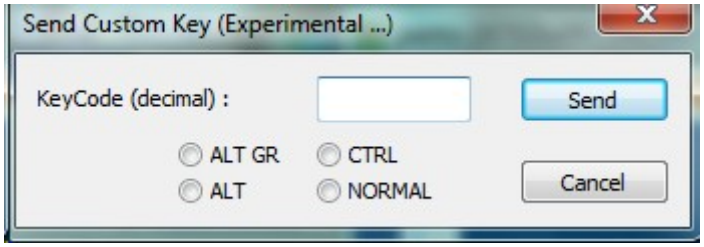
Desde el cual podremos cambiar aspectos relacionados con el control remoto del ordenador, con la imagen de la pantalla del ordenador remoto (o sea, los colores que quieres que se muestre en el ordenador remoto, a cuantos menos colores mas rápida ira la conexión VNC desde el PC), además de opciones relativas con el ratón y el mouse, la pantalla, la escala, activación de gráficos directx, entre otras cosas.

4. “refresh screen” (refrescar pantalla): actualiza la pantalla de la conexión VNC remota del ultraVNC, útil por si acaso se nos ha ido la conexión en la maquina que tiene instalado el ultraVNC viewer.
5. Send start (Ctrl+ESC) to host (enviar inicio[3] [tecla del logotipo] (control+ESC) al ordenador host): envía la secuencia de teclado ctrl+esc al ordenador host, cliqueando este botón, se mostrara el menú inicio en la maquina remota, aquí una captura de pantalla:

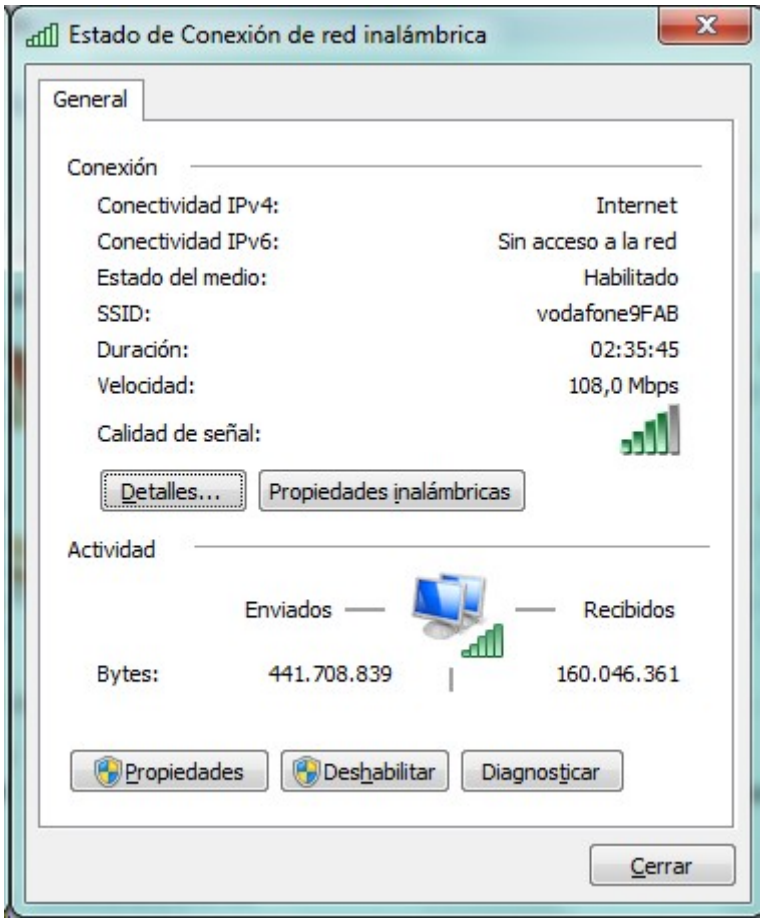
[3] O sea, el menú inicio que corresponde a la tecla del logotipo, dándole a esta tecla se mostrara el menú inicio con solo una pulsación de teclado, OJO en teclados antiguos, esta tecla no esta disponible, así que si tenemos un ordenador antiguo con un teclado antiguo, solamente hay que dar la secuencia del teclado CTRL+ESC para que se muestre el menú inicio, solo una información, en el Windows 8, según rumores en las paginas Web de internet, el menú inicio desaparecerá, según los de Microsoft, porque el menú inicio se usa cada vez menos, desde que apareció el menú inicio en Windows 95 (en Windows 3.11, el menú inicio y el escritorio estaba todo en una utilidad llamada “administrador de programas” [archivo progman.exe], y entonces las carpetas como se conocen actualmente en el menú inicio, iban anteriormente a través de ventanas, y dentro de esas ventanas se mostraban los accesos directos al programa, el escritorio era antiguamente la barra de tareas, solamente que las ventanas minimizadas, se motraban a través de iconos. a partir de Windows vista, se quita este archivo, el “administrador de archivos” [el antecesor del programa “explorador de Windows” tal y como lo conocemos actualmente], que se uso en Windows 3.X, era el archivo winfile.exe, que permaneció hasta el Windows 98, a partir del Windows ME, este archivo se elimina completamente, dejando el archivo progman.exe hasta el Windows XP, el 3.11, no tenia las opciones de buscar archivos en el ordenador y la opción que actualmente conocemos como sistema, en el panel de control, opciones que se incorporarían a partir del Windows 95, el sistema operativo se puede emular perfectamente en la consola PSP usando el programa “DOSBOX for PSP”, aunque también se puede emular desde una maquina virtual, pero tendríamos que tener los discos de MS-DOS para poder arrancar el sistema operativo, entonces el menú inicio, se sustituye por una interface llamada “metro” que se asemeja mucho a los tablets con android, desde el que podremos seleccionar los widgets que queramos, además de tener un menú inicio mas organizado que en anteriores versiones de Windows.



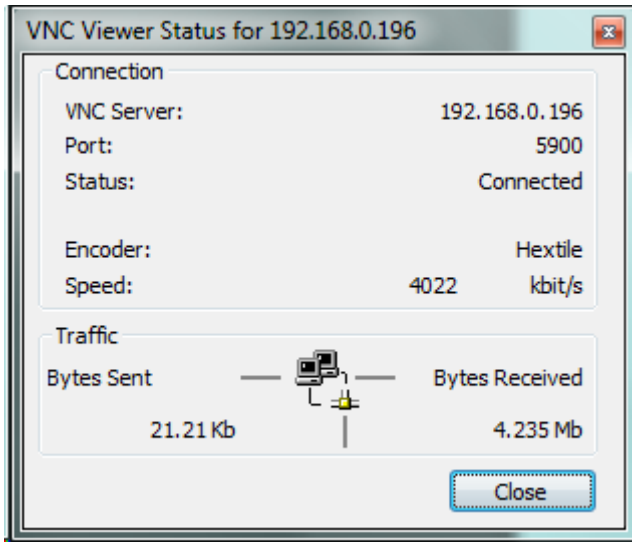
6. Send custom key (enviar una tecla personalizada): esta opción va a la ventana, para presionar teclas y caracteres especiales que no se muestran en el teclado, solamente es seleccionar a que botón queremos que se aplique el funcionamiento y darle ok.



7. Show status window (mostrar la ventana de estado): muestra la ventana sobre las propiedades de la conexión a internet, la dirección IP, el puerto TCP y UDP desde el que se escucha, el estado, el codificador, la velocidad y los bytes enviados y recibidos, igual que en la pantalla del estado de la conexión de red, que es esta:



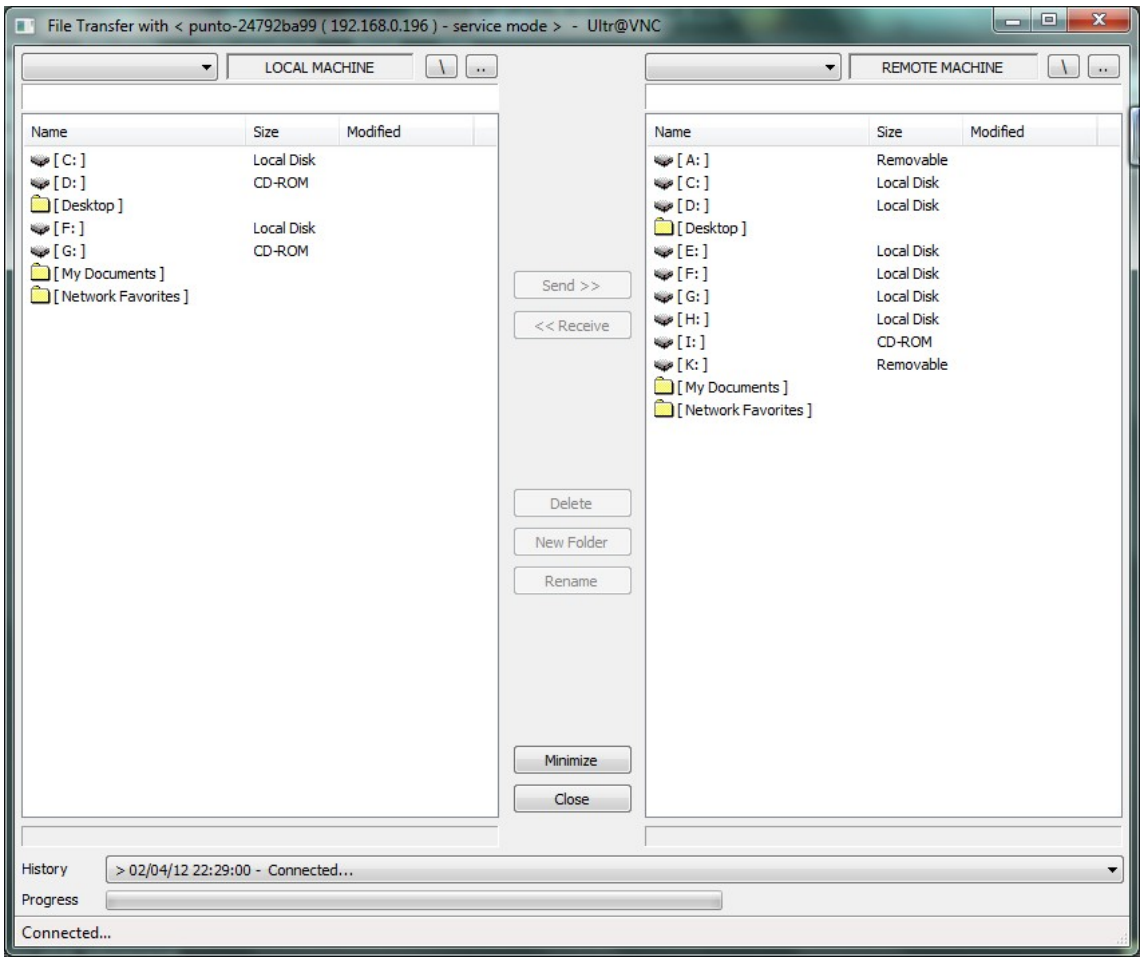
En el VNC la pantalla de estado es esta:



8. Close conection (cerrar la conexión): cierra la sesión (la sesión que tu has ejecutado) del VNC, y por lo tanto la conexión, al volver a conectarte, te pedirá que introduzcas la contraseña de nuevo.
9. Hide toolbar buttons (ocultar la barra de tareas): como su nombre indica, oculta la barra de tareas del programa.
10. Toggle remote imput and remote blank monitor (palanca de comunicacion o interruptor de elementos de entrada remotos y poner

el monitor del ordenador remoto en negro): pone la pantalla del ordenador remoto en negro (útil si tenemos que hacer operaciones que requieren del visionado de datos sensibles o confidenciales [por ejemplo, mirar el correo electrónico]), esta opción esta también en el teamviewer y en el logmein

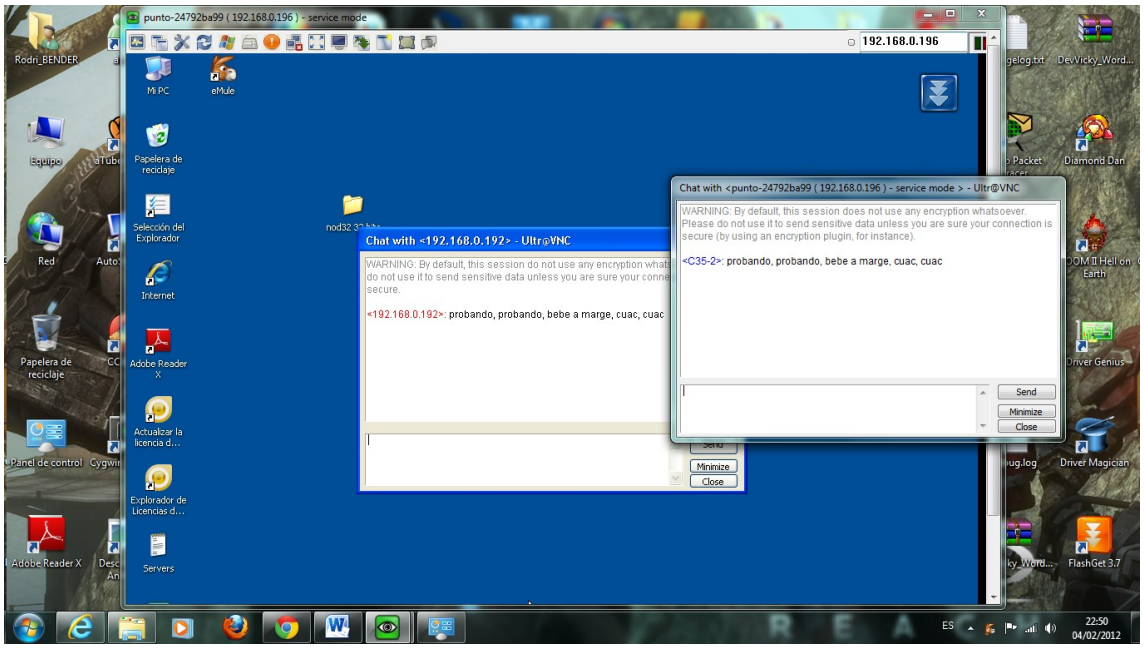
11. Open file transfer (abrir el gestor de transferencia o el explorador de archivos remoto): abre un explorador de archivos desde el cual podremos transferir o recibir archivos, eliminar archivos en el equipo remoto, crear nuevas carpetas o renombrar las carpetas, el procedimiento es sencillo, solamente es darle un clic a un archivo cualquiera del equipo remoto, y darle “receive”, y el fichero se descargara al equipo, si quieres enviar el fichero a la maquina remota, seleccionas un archivo de tu equipo, y le das a “send” y se envía automáticamente a la maquina remota, a continuación una captura de pantalla de la opción.



Cabe mencionar, que en las otras aplicaciones de control remoto que existen en el mercado, el teamviewer, tiene una función de transferencia de archivos que se ofrece de manera gratuita para uso privado, en logmein, para tener esa opción, hay que pagar dinero porque esta función esta en la versión PRO, y el PRO, después de registrarlo, nos ofrecen la versión PRO por 30 días, después de haber pasado el tiempo de evaluación nos avisara

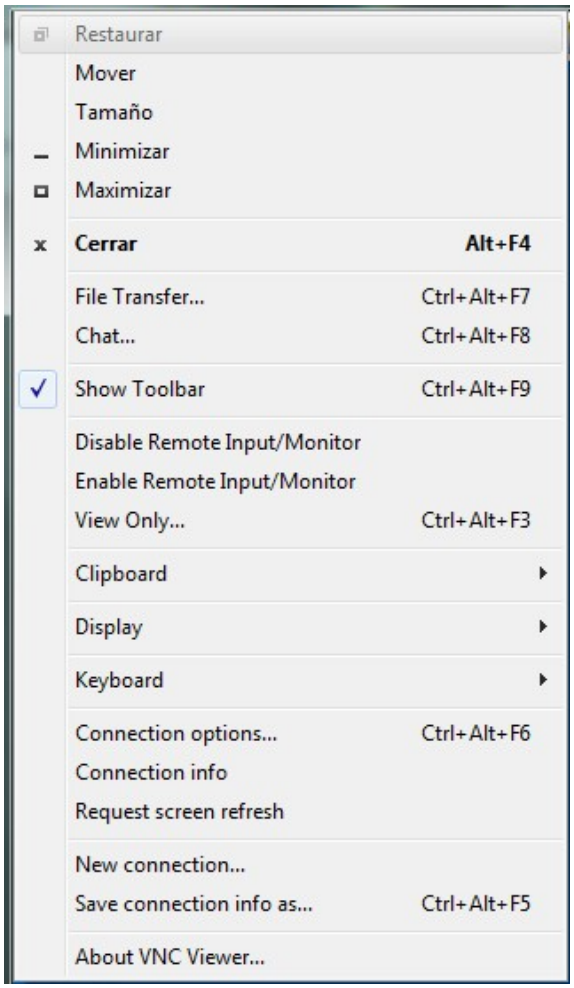
de que el periodo de evaluación ha finalizado, y nos mandara o comprar la versión PRO o quedarnos con la FREE.

12. Select single window (seleccionar ventana separada): selecciona una ventana separada.
13. Select full desktop/switch monitor (driver only) (seleccionar escritorio completo/cambiar monitor (solo driver)): si el ordenador remoto tiene varios monitores, con esta opcion podremos cambiar de monitor en monitor, si la configuracion de la maquina remota, tiene establecido que cuando se conecte un segundo monitor a la maquina remota, el escritorio se amplie, o sea, que una ventana, la podamos arrastrar a otro escritorio sin iconos, o sea, tener un segundo escritorio vacío y sin iconos.
14. Open chat (abrir chat): abre una ventana de chat, esto es parecido al Messenger, solamente que tiene la función de chatear y nada mas, con esta ventana, nos comunicaremos con la maquina remota, esto es útil por ejemplo, por si queremos hacer asistencia técnica a un usuario que tenga problemas con el sistema operativo, o si se han sentado personas a la maquina remota, y la están controlando, que puedas hablar con la persona, desde la maquina remota, lo del chat es esta ventana, tanto en remoto como en el ordenador desde el que lo controlamos:

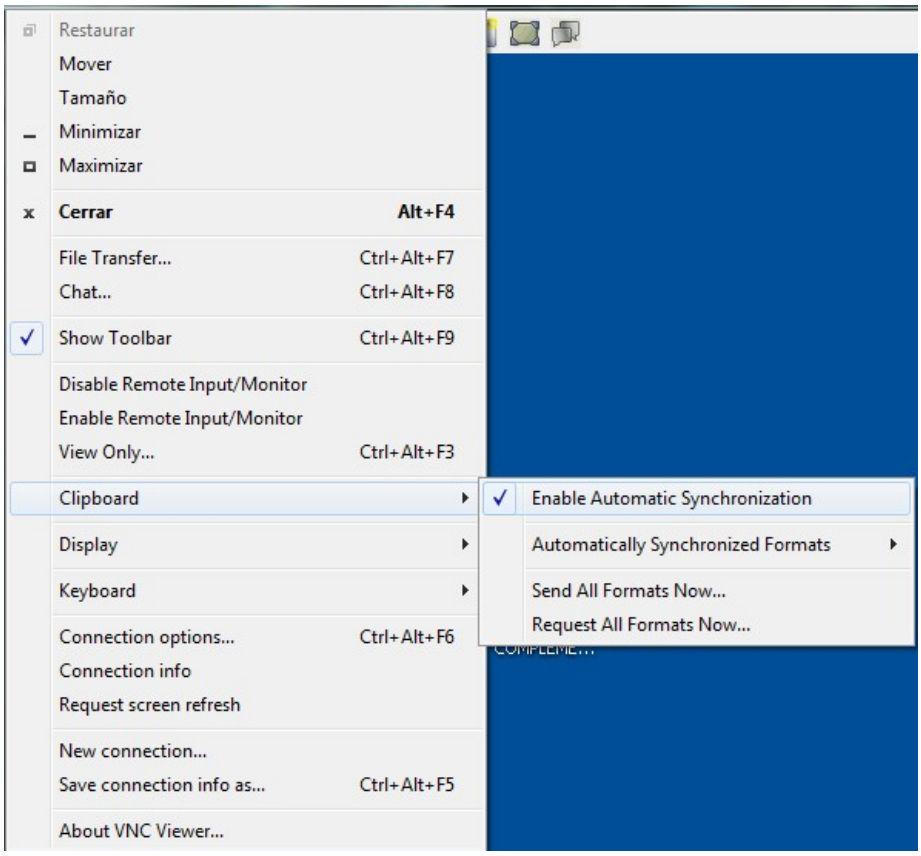


Esta ventana de chat es muy limitada, pero si se desea tener mas funciones o funciones iguales que el Messenger, se deberá abrir una ventana de live Messenger, y agregar a la persona al Messenger.

menu contextual

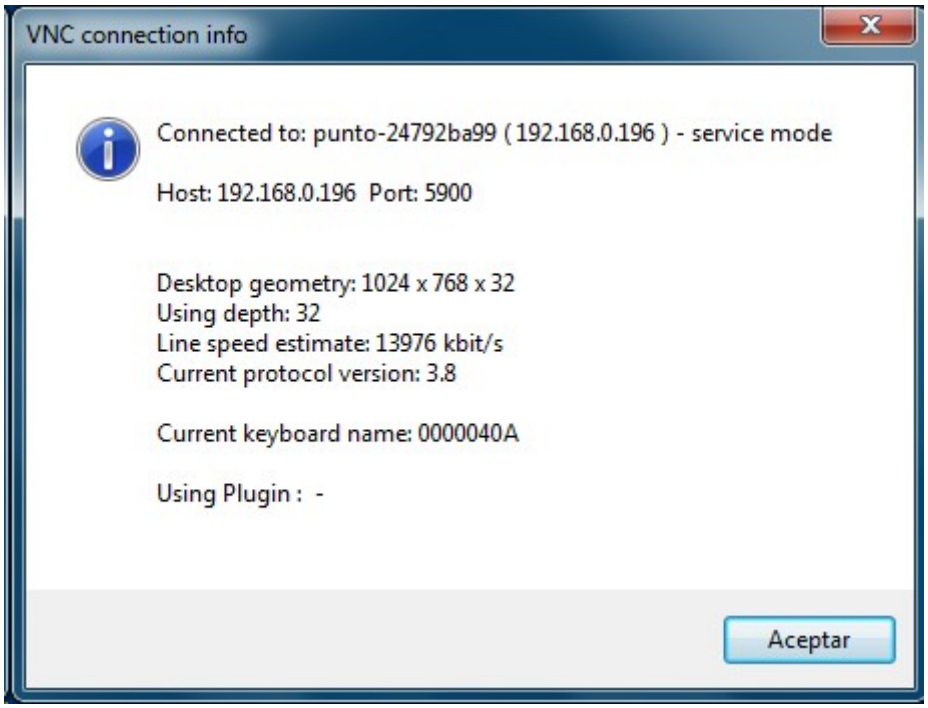


1. File transfer (transferencia de archivos): lo mismo que en la barra de tareas, abre el explorador de archivos del equipo remoto y el equipo local.
2. Chat: lo mismo que en la barra de herramientas.
3. Show toolbar (mostrar barra de herramientas): muestra la barra de herramientas.
4. Disable-enable remote input/monitor (desactivar-activar entrada remota/monitor): activa o desactiva el mostrar la pantalla en negro.
5. View only: deshabilita el puntero del ratón, y solamente deja ver el escritorio, útil para espiar la maquina remota
6. Clipboard: las opciones son:

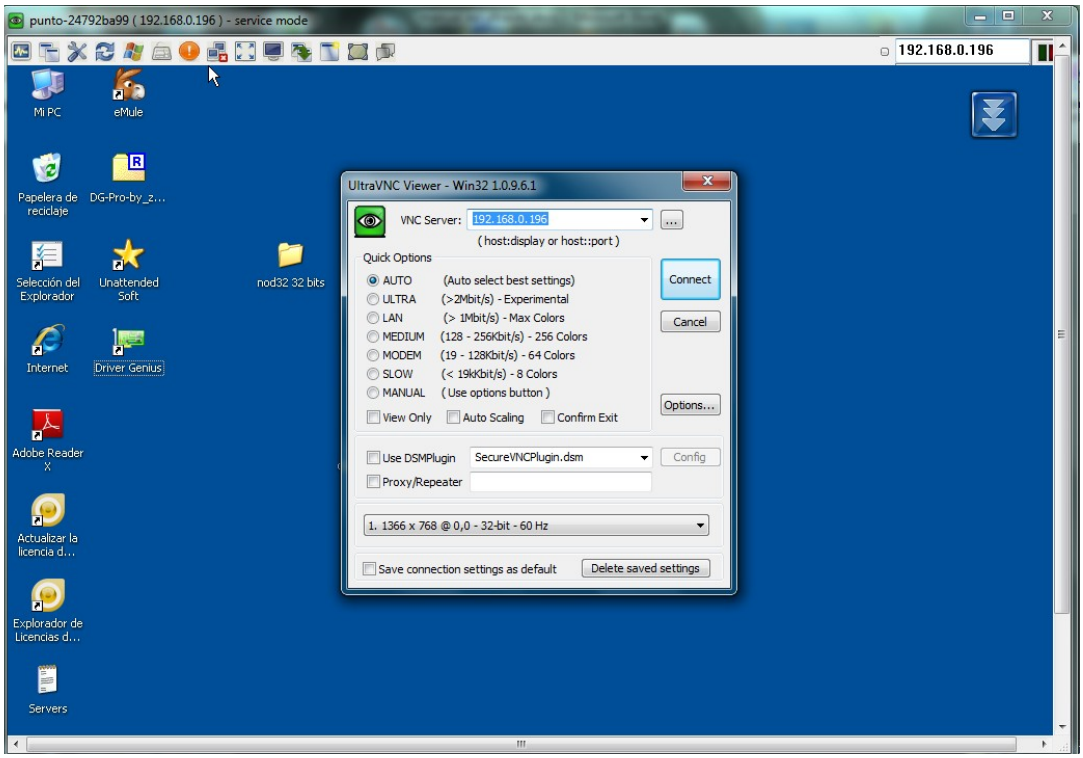


I. Enable automatic synchronization (habilitar sincronización automatica): habilita el portapapeles remoto en el equipo local (en logmein esta opción esta disponible).
II. Automatically synchronized formats (formato de sincronización automática): selecciona en que formato quieres que salga el texto del portapapeles.
III. Send-request all formats now (enviar-recibir todos los formatos ahora): envía o recibe el portapapeles local o remoto.

7. Display (pantalla): establece la pantalla en pantalla completa, cambia el tamaño de la ventana o establece los colores que se van a enviar a la sesión remota con VNC, si lo quieres con 256 colores o con todos los colores.
8. Keyboard (teclado): establece atajos de teclado propios del programa.
9. Connection options (opciones de conexión): ver apartado de la barra de herramientas.
10. Connection info (información de la conexión): mira la información de la conexión (propiedades, pantalla, etc.):



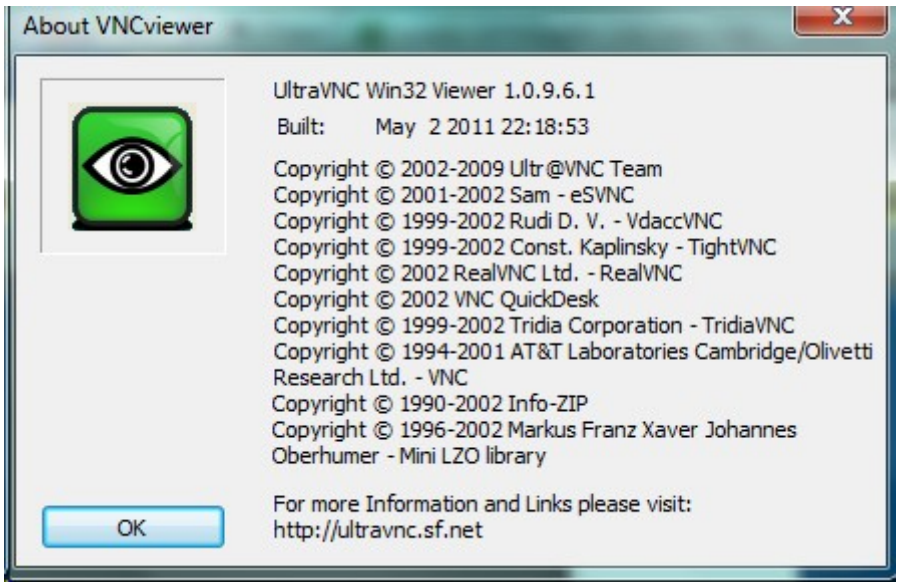
11. Request screen refresh (requerir refrescar pantalla): refresca la pantalla o la actualiza (ver apartado de la barra de herramientas).
12. New connection (nueva conexión): establece una nueva conexión con otro equipo remoto nuevo, captura de pantalla de la acción de esta opción:



13. Save connection info as... (guardar la información de la conexión en): guarda una plantilla de la conexión, en un lugar del disco duro, para

ejecutarlo, volver a la misma pantalla de la opción “new connection” y darle al botón de los 3 puntos suspensivos.

14. About vnc viewer (sobre VNC viewer o información acerca de vnc viewer o simplemente acerca de vnc viewer): muestra la información sobre la versión del programa, esta es la captura de pantalla sobre el recuadrito que muestra el programa.



Vnc viewer en la consola PSP

Pues así es, también se puede controlar el PC desde los dispositivos móviles con capacidad de conexión a internet y conectividad wifi, desde que aparecieron los android, los móviles con wifi, los iPhone y los ipod touch además de los ipad y demás dispositivos portátiles, además de poder conectarse a internet perfectamente sin cables y sin llevar peso innecesario, solo el dispositivo y el cargador, permite conectarse de manera rapidísima a internet, y luego después cuando hayas terminado de hacer lo que tengas que hacer en internet, solamente es apagar el dispositivo de manera rápida y sencilla y guardárselo al bolsillo todo ello sin que se note que llevas el dispositivo, y ahorrando tiempo al poseedor del dispositivo de arrancar el dispositivo móvil para así conectarse a internet, cuando en el equipo, tienes que esperar muchísimo a que arranquen todos los iconos, drivers y demás del sistema operativo, pues bien, los principales fabricantes de software de control remoto, pensaron en lo populares que eran estos dispositivos y diseñaron versiones de sus aplicaciones (logmein y teamviewer, también son compatibles con iPhone y ipod touch y solamente el segundo tiene versión para android), en el caso del VNC, se ha creado versiones para dispositivos móviles como iPhone, ipod touch, móviles con java, ipad y google android, en el caso de consolas portátiles, en la PSP, en la que vamos a hablar ahora mismo, existen dos aplicaciones que están hechas por la scene, aquella comunidad de programadores tanto expertos como aficionados, que se han dedicado a crear dos aplicaciones tales como PSPDISP y VNC VIEWER PARA PSP, estas dos aplicaciones suponen un gran

avance en la PSP, porque con estas dos aplicaciones de los sceners, podremos controlar el ordenador desde dicha consola de videojuegos de manera sencilla, sin necesidad de hacer nada mas, lo malo es que para usar estas dos aplicaciones, la PSP tiene que estar customizada para ello, la primera aplicación cabe destacar que además es muy segura ya que solamente permite la conexión con videoconsolas PSP que tengan el programa ya instalado en la stick, la posibilidad de control remoto en estos dispositivos es útil por si queremos desplazarnos por distintos lugares de la casa o el edificio, así nos permitirá estar atentos al ordenador en todo momento, cuando se esta cociendo alguna cosa, la instalación es sencilla de hacer, pero hay que entender bien el funcionamiento de una PSP ya customizada, y por eso puede que salgan tecnicismos relacionados con esta consola, bien, el primero de esos tutoriales que vamos a mostrar es el del VNC viewer for PSP, en el que nos permitirá controlar el ordenador desde la PSP usando el VNC server, para la instalación es fundamentar también entender el funcionamiento de las carpetas en la PSP, y que es la carpeta en donde lo estas colocando, además de las definiciones de custom firmware y de downgrade, que son definiciones básicas para saber hacer funcionar este tipo de dispositivos, e instalar las soluciones de control remoto que hay para PSP, y ahora vamos con lo básico que hay que saber:

Custom firmware: los custom firmware, son firmwares modificados, basados en el firmware original de Sony, que hacen que puedas arrancar juegos antiguos (emuladores), aplicaciones, copias de seguridad (ISO o CSO) y hasta plugins, además de tener posibilidades para reparar la consola (como arrancar el hellcat a través del recovery), además de traer un menú recovery, desde el que podemos hacer reparaciones y cambiar el comportamiento de la consola, estos custom firmwares son creados por un grupo de programadores llamado la scene para instalar un custom firmware, antes tenías que downgradearlo (bajarlo de versión), con una aplicación llamada despertar del cementerio, también hay otras alternativas, tales como Pandora (anulado a partir de la versión 3.90 original), los downgrades de la 3.03 (GTA liberty city stories), y la 3.50 (lumines), el método chick-hen (solo 5.03), los LCFW, que se pueden instalar desde firmware original, u otra alternativa que es el downgrade de la 6.20 o el downgrade de la 6.39, del autor del chick-hen, davee, actualmente se puede downgradear desde cualquier versión, sin necesidad de batería ni MS Pandora, con la utilidad cronoswitch downgrader, que permite downgradear desde cualquier versión del firmware original de la PSP a una versión más baja, se suele usar para downgradear a la 6.20, y aplicar un parche permanente que hay en internet que transforma el firmware HEN de las PSPs a un CFW completo, y así que no se pierda al apagar la consola, el padre de los custom firmwares fue dark-alex, autor de downgrades como DC, y los CFW OE Y SE (primera etapa) y M33 (segunda etapa) (a partir de la 3.52 M33), que fue el quien creo los firmwares modificados hasta la 5.00 M33-6, la historia de los CFW, vino desde la 1.00, como tenía muchos bugs y muchísimos fallos de programación, muchísimos sceners y

programadores aficionados, se dedicaron a crear software y juegos caseros, además de portar los emuladores de consolas antiguas y míticas tales como la SNES (super nintendo), nintendo 64 (el emulador aún no está perfeccionado del todo), o la GBA (game boy advance) (se descatalogo cuando salió la DSI, que eliminaba la ranura para meter cartuchos GBA), además de dotar a la consola de posibilidades que un firmware original no puede hacer, tales como el menú recovery, ver videos desde YouTube, proteger la PSP con una contraseña y un largo etcétera, desde la aparición de la 1.50, con numerosos fallos de seguridad, Sony siempre intenta, cuando saca un nuevo firmware original, tapar los bugs que permitirían al scener o programador crear un CFW o un LCFW para así poder customizar la PSP, y así que mucha gente juegue a copias de seguridad de juegos de la PSP, en servidores de descarga directa sin pagar dinero. ya para acabar, mencionar que programadores famosos tales como virtuos flame (antes liquidzigong, creador de los firmwares prometheus-series y los parches prometheus) y coolbird (actualmente retirado por estar harto de comentarios incoherentes, insultos y reclamaciones sin sentido además de que los usuarios de PSP les estaban metiendo presión al team PRO para que sacasen su última creación llamado PRO ONLINE, que permite usar el modo multijugador del monster hunter portable 3 sin necesidad de arrancar el xlink kai, entonces coolbird al estar harto de tanto comentario en sus blogs, decidió retirarse y pasar el testigo a codestation, autor del game categories y del zerovsh patcher, que es parecido al CXMB, lo que hace es cargar cada elemento modificado del menú XMB desde la Memory stick), han hecho el proyecto del CFW PRO, licencia GPL, o sea, que también viene el código fuente del firmware en la descarga, desde el cual podemos modificar el CFW y hacer variaciones en él, antes la modificación de CFW, no era tan sencillo, porque dark-alex nunca dio los códigos fuente de sus dos creaciones estrella, para así evitar que Sony cree un firmware original que acabe con los proyectos de futuros CFW, con lo cual la tarea solamente la podían hacer programadores muy experimentados, que sepan liberar el código fuente del CFW, solo un team ha conseguido liberar el código fuente de dark-alex y hacer un CFW suyo propio, el team wildcard, que creo la 3.40 LE

Además cabe destacar, que ya hay en internet, como el CFW PRO, tiene licencia GPL, pues su código fuente esta publicado en internet, y ya hay dos modificaciones del firmware PRO, una de ellas es el CFW LK, y la otra es la 6.60 PRO MOD, que incluye modificaciones no oficiales que las ha hecho otro scener ajeno al team PRO (formado por codestation (anteriormente coolbird) y virtuos flame (anteriormente liquidzigong, creador de los CFW prometheus))

Las carpetas GAME: hay un directorio que se va a mencionar mucho, que corresponde a la estructura de carpetas de un sistema PSP tanto customizado como no customizado (o PSP “legalizada” o con firmware

original o oficial), estas son las llamadas carpetas GAME, las carpetas GAME de la PSP tienen tres carpetas que son:

1. GAME: esta carpeta es la mas importante que tiene que saber todo reparador de PSPS, en esta carpeta es donde se almacenan las aplicaciones, descargas legales, emuladores y juegos de la PSN (los convertidos a EBOOT.PBP), ahí es donde van comunmente todas las aplicaciones de la PSP, cabe destacar que antes hay que crear una carpeta en GAME, y meter el EBOOT.PBP en esa carpeta para que te lo lea, sino no funcionara.
2. GAMEXXX (donde la primera X corresponde al numero del kernel): en esta carpeta se almacenan todos los juegos compatibles con el kernel instalado, logicamente si esta instalada en la PSP la 5.50 GEN D-3, aparecerá la carpeta GAME5XX, si es un CFW 6.20, como GAME6XX, esta carpeta sigue la jerarquia de la otra, o sea, creacion de carpeta, y luego despues meter el eboot en la carpeta correspondiente.
3. GAME150: ya hemos contado la historia, pero se vuelve a recordar, aquí se guardan todas las aplicaciones compatibles con el kernel 1.XX, en la carpeta se tiene que meter la aplicación y otra carpeta con la aplicación seguido del signo de porcentaje en esa carpeta o si no no funcionara, cabe mencionar que no funcionara la aplicación, para arrancar las aplicaciones de la 1.50, hace falta una aplicación llamada 1.50 add-on kernel (ver apartado de la carpeta SEPLUGINS), para así poder arrancar las aplicaciones de la 1.50 perfectamente.

La 1.50 kernel add-on (la explico junto a la definición de la carpeta SEPLUGINS:

1. SEPLUGINS: ahí es donde se almacenan todos los plugins[4] de la PSP, y por lo tanto el directorio de instalación de los plugins, en este directorio, luego después de entrar en ella, hay que crear tres archivos, que son GAME.TXT, VSH.TXT y POPS.TXT, y añadir la ruta en donde esta el plugin en el archivo, el significado de los tres documentos de texto plano son los siguientes: GAME.TXT, permite arrancar los plugins en juegos en ISO, CSO, archivos PBP, y todo lo que tenga que ver con los juegos, VSH.TXT, los plugins se ejecutan en el menú XMB, y POPS.TXT, los plugins se arrancan con popsloader, hay que mencionar un poco de historia, porque en la 5.00 M33 SERIES, existió un cuarto archivo que es el GAME150.TXT, que su función es que arranca los plugins correspondientes a los archivos PBP compatibles con la 1.50[5], para arrancar este tipo de programas, hay que usar un add-on kernel que es la 1.50 kernel add-on, este programa consistía en que el programa, incorpora en su interior una librería del psardumper, y lo que hace con esa librería es descomprimir la 1.50, cargarlo en RAM, y posteriormente instalarla en la flash0, después de ponerla en la flash0, ahora la PSP con 5.00 M33,

[4] Un plugin, en consolas, es un complemento del custom firmware, o sea, permite añadir mas funciones a cualquier función, ya sea menú XMB o juego de PSP

[5] Actualmente este tipo de archivos (o de programas) se puede ejecutar con el plugin LEDA, pero hay una variación, que la carpeta del programa o juego casero compatible con la 1.50, tienes que colocarlo en PSP/GAME, en vez de PSP/GAME150 para poder arrancar la aplicación perfectamente

estará lista para arrancar ese tipo de aplicaciones y juegos caseros, esto consistía simplemente en meter el programa en PSP/GAME y la 1.50 original en la stick renombrado a EBOOT.PBP, cuando se arranque el programa, este hará la función de descomprimir el firmware 1.50, e instalarla en la flash0, si acaso tuvieses una PSP con las ultimas versiones del CFW, existe una aplicación de dark-alex (posteriormente fue rediseñada por neuron), llamado LEDA, que hace justamente esa función, o sea, arrancar las aplicaciones con kernel 1.50, sin necesidad de la 5.00 M33, cabe añadir que las aplicaciones con kernel 1.50, se meten en PSP/GAME, y van en ella 2 carpetas, una con el nombre de la aplicación y otra con el nombre de la aplicación pero seguido de porcentaje

Los métodos de downgradeo de la consola: los métodos actuales para downgradear y-u-o customizar la consola son:

DC: más conocido por despertar del cementerio (no confundir con AC-DC, que corresponde a temas de electricidad), el DC es un programa para PSP, del scener español dark-alex, este scener se puede considerar el padre de los custom firmwares, esta utilidad nos permitirá downgradear la consola, reparar la consola o reparar todas las partes de la NAND y hasta incluso regenerar el idstoradge y reparar la MAC para así que la wifi pueda conectarse al punto de acceso inalámbrico con total libertad, además de simular la 5.00 M33 en la stick, esta utilidad, que en su versión final es la 8, permite downgradear hasta la 5.00 M33-6 final, pero para hacer este método requería hardware adicional que tienes que conseguirlo desde la PSP de otra persona, estos componentes son la batería y las MS (las MS las puedes crear tú mismo con programas de ordenador [MSIPL Y MSINST]) o desde la PSP, la batería hay que crearlo con programas de PSP, el proceso de creación de la batería hace lo siguiente, el software que se encarga de crear la batería Pandora, lo que hace es que el software accede al chip EEPROM de la batería y lo que se encarga es de sustituir el número de serie que viene predeterminado de la batería por otro nuevo, que permita convertir la batería a batería Pandora, también se puede hacer por hardware, desoldando el pin 5 del chip S93C56 que se encuentra en la placa de la batería, pero tienes que hacerlo con cuidado para así no estropear la batería, y ya el método consiste en que tienes que introducir la 1.50, la 3.40 y la versión del firmware correspondiente a la versión del DC que nos va a permitir el downgradeo de la consola, en este caso si es la 8, tendrás que conseguir la 5.00 original para poder hacer la operación de downgradeo o reparación del firmware de la PSP, e instalar el DC en la stick, luego acto seguido, se extrae la stick y la batería Pandora de la PSP que la hayamos creado y se deberá de colocar estos dos componentes en la PSP en la que queramos ejecutar el DC, si todo ha salido bien se ejecutara el DC por sí solo, que nos permitirá downgradear o reparar el firmware con total comodidad, este programa sustituye al Pandora del team C+D, que es parecido al DC,

solamente que hay que arrancar dos programas para crear el firmware y para arrancar el downgrade y que downgradea a la primera versión, la 1.50, el método Pandora fue anulado en la versión del firmware 3.90, posteriormente con la aparición de las placas malditas (placas antipandora, o en su término vulgar “placas antipiratería”), inventado por Sony cuando saco la PSP Slim (2000), dark-alex creo el DC V6, para así contrarrestar la jugada hecha por Sony, y para que así se consiga customizar las PSPS a partir de la placa TA-085 V2 (límite de placa para crear baterías Pandora: TA-086), a partir de la salida de la placa TA-88 V3, dark-alex anuncio su retirada definitiva del mundo de la scene, y ya no hubo más versiones del DC ni tampoco un DC compatible con placas a partir de la TA-88 V3, paso muchísimo tiempo, hasta que salió software para poder customizar PSPS con total libertad y sin necesidad de crear baterías y MS Pandora, haciendo el método de customizacion más económico y fácil, actualmente se usan los firmware HEN para customizar la consola, pero tenían el inconveniente de que como los archivos del CFW se alojan en la memoria RAM de la consola, al apagar la PSP los datos se van y la PSP queda con firmware original, también, para los que quieren lo último de lo último se había creado un proyecto en GPL que es el HBL que permite arrancar aplicaciones y emuladores de juegos antiguos sin necesidad de customizar la PSP, los HBL que se crearon son los de la 6.20 (demo americana del patapon 3), 6.30 (juego original del everybody’s golf) y 6.35 (demo japonesa del minna no sukkuri), método que luego después el scener total_noob aprovecharía para crear la 6.20 TN, y así poder customizar las PSPS con las últimas versiones del firmware, a partir de ahí ya surgieron los teams PRO y ME, finalmente el método Pandora quedo anulado, para evitar que un nuevo dark-alex les haga otra jugada, con la aparición de la PSP GO, las mejoras que le han puesto a esta nueva PSP son: batería integrada en la placa, con lo que se anularía claramente el método Pandora tanto por hardware como por software, además de que le han cambiado el chip EEPROM, y la sustitución de la clásica Memory stick por la Memory stick micro, que la usaban hasta ahora los móviles de la marca Sony Ericcson

HEN: abreviatura de homebrew enabler, es un custom firmware, que en vez de copiar los archivos del firmware en los trozos de la memoria flash, los copia directamente en la memoria RAM de la PSP, luego despues lo siguiente se comporta parecido a la memoria RAM de un ordenador, cuando se apaga la PSP, se pierden todos los archivos del CFW, y la psp vuelve a su estado normal (o sea, pierde la customizacion), igual que cuando apagamos el ordenador, el contenido de la memoria RAM se pierde. esto tiene una ventaja añadida, que es que si la instalacion del CFW falla o que apagaramos accidentalmente la consola, o que la PSP estaba con poca carga, no se daña el firmware ni se corrompen los archivos al apagar la consola, el primer HEN que se hizo de la psp 1000 fue el downgrade de la 3.03 del GTA liberty city stories, que te dejaba el firmware a la primera

version que hicieron los de sony, la 1.50, arrancando primero el UMD, y luego despues las partidas guardadas modificadas, y cuando se este cargando el HEN, arrancas el programa para downgradear la consola. y el primer HEN que se hizo para la PSP 3000 fue el metodo que todos conocemos como chick-hen, que es la carga de fotos modificadas, que permiten que se instale un firmware HEN, para luego despues instalar la 5.03 GEN-C, los ultimos HENS que salieron son los firmwares TN (el ultimo es la 6.39 TN), estos CFW (en versiones LCFW), y los firmwares PRO (tambien en LCFW)

El chick-hen es un metodo de downgradeo (también se puede considerar un exploit) que se usa en firmwares 5.03, para poner un CFW en esas versiones del firmware, este metodo, que se usa tanto en PSPS con placas liberables como con PSPS con placa maldita consiste en la carga de unas fotos modificadas, que una vez arrancadas, instalan un firmware HEN, que es un custom firmware que parte de los archivos del custom firmware se alojan en la memoria RAM de la consola, con lo cual cuando apagas la consola, los datos de la RAM se borran, y la consola pierde la customizacion, para hacer el chick-hen en PSPS con placa maldita, tenias que estar pendiente del código de colores, igual que en los downgrades de la 3.03 y 3.50 (GTA liberty city stories y lumines 1 respectivamente), si se congelaba, había que volver a intentar el chick-hen, si el pantallazo es verde, enhorabuena, acabas de instalar un firmware HEN (abreviatura de Homebrew ENabler), y con ella podias ejecutar ya las actualizaciones del firmware correspondientes, que podias elegir entre la 5.03 GEN y el CFWenabler, que te dejaba la PSP en la 5.03 M33 (recordemos que dark-alex abandono la scene, mucho antes de crear el chick-hen, con lo que no es de ese scener), en PSP con placas liberables, mas de lo mismo, tenias que esperar a que llegase el pantallazo verde, y había que instalar un custom firmware, mediante una alternativa a DC, que permite downgradear entre CFW, hacer copias de seguridad de la nand entre otras cosas, todo ello sin necesidad de componentes hardware especiales, que son las baterías y las MS pandora llamado hellcat’s recovery flasher, que además de permitirnos downgradear a la 5.00 M33-6 final, nos permitirá customizar la PSP mediante el chick-hen, era necesario el arranque del chick-hen para efectuar el downgradeo entre PSPS 1000 y 2000 sin placa maldita, este metodo tenia un inconveniente, que solo era compatibles con firmwares originales 5.03, con lo cual si actualizabas a un firmware superior, no podias hacer el chick-hen, porque ya lo habían subsanado los de sony, la ventaja que tenia es que era permanente, con lo cual, los archivos del CFW se almacenaban en la memoria flash de la PSP en vez de la memoria RAM, con lo cual cuando se apagaba, no se perdían los datos (o sea, que el CFW seguía estando ahí), entonces paso muchísimo tiempo, para que hubiera una solución para customizar PSPS con firmwares originales superiores, hasta que los conocidos sceners wololo, ab5000 y moskito, crearon el HBL, que luego despues fue modificado para el arranque en OFW

superiores, los HBL que hubieron son: 6.20, que era el HBL original, el juego con el que había que arrancarlo era la demo americana del patapon 3, posteriormente la 6.30, que fue del scener J416, que era del juego original everybody’s golf, y luego despues la 6.35, con la demo japonesa del minna no sukkuri que funcionaba en todos los firmwares anteriores [hasta 6.20]), posteriormente vino la 6.20 TN que consistiría en el arranque de aplicaciones sin salir del HBL, lo malo es que no tenia los modulos necesarios para arrancar las ISOS porque total_noob, se negó en redondo a hacer un CFW que permitiera arrancar juegos en ISO o CSO, posteriormente se soluciono con el prometheus ISO loader, del scener liquidzigong (ahora conocido como virtuos flame, creador de los firmwares PRO), y posteriormente llegaron neuron y virtuos flame y coolbird (abandono la scene por comentarios en su blog incoherentes y amenazantes, ahora esta libre el dominio del blog), crearon los LCFW, que son custom firmwares en los que los archivos de los CFW se alojan en la RAM, pero tenia el inconveniente de que cuando apagabas la consola, todo el contenido de la RAM se pierde, y la PSP queda en firmware original y tenias que arrancar el launcher antes de arrancar cualquier programa o juego de la PSP, actualmente el inconveniente de que los LCFW no sean permanentes no se ha solucionado, la única forma que hay para instalar un CFW permanente, era la siguiente: había que ejecutar un downgrade que se llama chronoswitch downgrade, que te permitia downgradear hasta donde permita la placa base de la PSP, si es 3000, te la dejaba en 6.20, esto dependía del modulo de la placa, que ahora marca a que firmware minimo se puede downgradear, y que soporte la maquina, antes en el downgrade de la 6.39, tenia que cumplir el hardware de la PSP unos requisitos minimos para que la PSP quede en firmware permanente, que es que la placa fuese 6G o menor que 6G, para asi poder downgradear a 6.30 y aplicarle el parche permanente. en la siguiente imagen se ofrece una lista de CFW a los que puede llegar el chronoswitch downgrade, que es la siguiente:

Lista de Downgrades Disponibles		
Modulo	Modelo	Firmware Permitido
1g	1000 (FAT)	1.50
2g	2000 (Slim)	3.60
2g	2000 (TA-88v2)	5.03
3g	3000 (Slim&Brite)	5.03
4g	3000 (Slim&Brite)	6.20
5g	N1000 (PSP GO!)	6.20
6g	3000 (Slim&Brite)	6.20
7g	3000 (Slim&Brite)	6.35*
8g	3000 (Slim&Brite)	6.35*
9g	3000 (Slim&Brite)	6.39*

Posteriormente tendrías que elegir entre la 6.20 TN y la 6.20 PRO, y asi instalar el parche permanente, para que asi los datos del LCFW o firmware HEN, no se vayan al apagar la consola

El HBL (half bite loader), es un proyecto bajo licencia GPL (GNU public license), creados por los sceners wololo, ab5000 y moskito (antiguo moderador de los foros de dark-alex), y luego después se hicieron varias versiones del HBL por la razón de que Sony bloqueo toda posibilidad de ejecución del HBL en sucesivas actualizaciones del CFW, este programa lo que hace es ejecutar aplicaciones y juegos caseros y arrancar emuladores de juegos de consolas antiguas, pero no arranca las ISOS, cosa que posteriormente hizo total_noob con la aparición de la 6.20 TN que arrancaba los juegos en ISO, eso sí, tienes que usar uno de los dos loaders, el prometheus iso loader o el openidea iso loader, el arranque clásico de las ISOS como en cualquier CFW, no se conseguiría hasta la creación de los custom firmwares de neuron (se llamaba antes versiones custom, pero ahora se llaman los CFW ME) y PRO, este programa vio la luz por un bug (fallo de programación), en el firmware original 6.20, en la demo americana del juego patapon 3 (en aquellas fechas el juego aún no había salido a las tiendas en España), que consistía en meter el patapon y las partidas guardadas modificadas, posteriormente se arrancaba el juego y se daba continuar, teníamos que seleccionar la partida guardada modificada, y luego después cuando decía que pulsemos cualquier tecla le damos a R en el intervalo de 2 segundos y se mostraba el menú del HBL desde el cual podíamos arrancar el juego antiguo o la aplicación que queramos, posteriormente Sony saco la 6.30 original y el HBL del patapon 3 fue anulado completamente, unos meses más tarde el scener J416, consiguió

sacar otra versión del HBL funcional para 6.30, pero el juego que tiene el exploit es el UMD original del everybody's golf, en todas las regiones, los pasos eran los mismos que en el HBL anterior, este HBL duro hasta la 6.35, que fue anulado este HBL, entonces jeerum aprovecho la ocasión y creo el último de los HBL que se arrancaban desde el propio juego, que es en esta ocasión la demo del minna no sukkuri japonesa que permitía arrancar el HBL desde este juego, y es una especie de "HBL universal" (arrancaba el HBL desde la 6.20 hasta la 6.35), posteriormente luego después desde un blog de blogspot, un scener llamado total_noob anunciaría el bombazo por internet, iba a crear un nuevo CFW HEN que permitiría el arranque de juegos y aplicaciones desde el menú XMB, esto tenía la ventaja de que podías salir de la aplicación y posteriormente elegir otra, cosa que el HBL no puede, la noticia creo confusión y crispación en internet, por la situación que ocurrió cuando se retiró dark-alex, que cuando dark-alex abandono la scene, los psperos estuvieron un tiempo diciéndose que va a pasar con la scene, y hubo mucho nerviosismo, con respecto a los juegos que no se podían ejecutar en la 5.00 M33-SERIES porque requieren una versión del firmware muy alta. hasta que salieron los primeros juegos que requerían la 5.50 original para poder ejecutarse, que fueron entre otros el FIFA y el assasins'creed, ahora bien, con la salida del juego GI-JOE (5.55 original) a las tiendas, varios "sceners", se aprovecharon de la desesperación de la gente, y crearon una serie de CFW que al final fueron fakes, porque algunos CFW fakes brickeaban la PSP (caso de la 5.55 TMX), y otros aprovecharon la ocasión para incitar a la gente a que se descargue un CFW que nunca vería la luz, porque es falso, que en realidad era un virus con extensión BAT (caso de la 6.20 alien y de la 6.20 MAD-003), esto es el origen de los llamados custom firmware fakes, pues bien, como hubo tal desconfianza por lo que paso hace ya mucho tiempo, había comentarios favorables y comentarios dudosos, tipo "esperemos que no sea un fake", posteriormente este CFW vería la luz a principios de diciembre de 2010, y mucha gente probo la 6.20 TN y les funciono, disipando las dudas de si era fake el CFW, y habilitando la posibilidad de arrancar las últimas versiones del sensme channels (anteriormente, liquidzigong consiguió hacer una adaptación del sensme para CFW GEN SERIES) el anuncio se hizo desde el blog oficial de total_noob, pero presentaba dos inconvenientes, una que requería arrancar uno de los dos loaders citados anteriormente (prometheus iso loader, o openidea iso loader), y otra que el CFW no era permanente, y se iba al apagar la PSP quedando en firmware original, el segundo inconveniente de momento no se ha solucionado, pero el primero se solucionó meses más tarde por neuron y PRO con sus LCFW, que añadían la capacidad de arrancar ISOS desde el menú XMB, posteriormente la última versión de TN, permitía arrancar el instalador del firmware HEN sin necesidad de ir al HBL para ejecutarlo, con lo cual más sencillito, porque se reducían los pasos para customizar la consola, posteriormente se sacó una revisión del HBL, esta vez hecha por wololo, que de única novedad que incluía es que ya no necesitabas ninguna demo ni comprar ningún juego

original para así poder arrancar el HBL, además de que ahora puedes arrancarlo desde la 5.50 original hasta la 6.60 original, simplemente funciona con solo arrancar el HBL desde juego-Memory stick, seleccionar el HBL y arrancarlo, esperar un poco a que se cargue, seleccionar el juego casero o aplicación o juego antiguo que quieras arrancar, y ya directamente arranca el programa que queramos, también añadir que cuando salió la 6.60 original, también se creó un HBL para esa versión de firmware, para que los usuarios pudieran jugar a juegos antiguos mientras los sceners creaban el CFW 6.60.

Chronoswitch downgrader: este método de downgradeo, es uno de los mayores logros que ha hecho la scene, esta creación que es del scener davee, permite el downgradeo de un firmware original a otro mas bajo, para así poner su CFW, esta creación se usa (y de hecho se sigue usando), para hacer permanentes las PSP 3000 a partir de la 6.20 original, esta creación se puede downgradear en las PSP hasta la PSP GO, hasta el firmware original 6.20, sin importar el modulo de placa ni ningún factor de hardware, solamente tener en cuenta, que este downgrader NO ES COMPATIBLE con la PSP E-1000 series, porque el modulo de la placa es 11G, y aun no han incorporado el soporte para el modulo en cuestión ni tampoco se puede downgradear estas PSP por el momento, y no creo que haya una solución hasta la salida de la PSP VITA en febrero, este homebrew, consiste en un pequeño bug que hace arrancar una actualización del firmware original anterior, para así poder bajar de versión el firmware, y hacer permanentes las PSP con placas malditas, además cabe destacar que una mejora que no estuvo en los anteriores downgrades, que es el poder actualizar a un OFW anterior a 6.20, se necesita que la PSP este en un modulo de placa determinado para que el downgrade pueda soportar el bajar de versión el firmware, y que luego después el firmware correspondiente sea compatible con el modulo que tenga la PSP del cliente, el método consiste en simplemente meterlo en la carpeta mso://PSP/GAME/UPDATE como una actualización tanto de firmware original como de CFW cualquiera y posteriormente meter el programa en PSP/GAME para así poder arrancar la aplicación y poder downgradear el firmware, además cabe destacar que en las versiones anteriores de este downgrade, para downgradear a la 6.20, se requería que la consola estuviese en un modulo de placa determinado, que fuese 6G o inferior, para así poder downgradear a la 6.20, si no cumple estos requisitos esa PSP 2000 o 3000 no se podía instalar un firmware permanente, ahora ya actualmente se puede downgradear a 6.20, sin necesidad de requisitos de hardware determinados, cuando Sony invento las PSP 3000 con placa 9G, los usuarios reportaron en todos los foros de confianza, que no funciona perfectamente el downgradeo con esas placas, o que la PSP se brickeaba o que la PSP no funcionaba correctamente, por eso los expertos no recomiendan el downgradeo con ese tipo de placas, aunque ya hay soluciones para poder reparar el error IDxFFFFFF, que es el error que da estas PSP al arrancar el downgrade, los expertos siempre recomiendan quedarse en la versión del LCFW mas actual antes que downgradear el CFW,

una cosa mas, este downgrade se puede hacer también en todas las PSP excepto la E-1000, con lo que nos ahorraremos tener que hacerle el DC a la consola en cuestión, además cabe destacar que no se necesitan materiales adicionales tales como baterías y MS Pandora, con lo cual el downgrade se puede hacer sin coste adicional, tanto de búsquedas de gente como de dinero, solamente hay que tener en cuenta el modulo de la placa a la hora de downgradear a cualquier CFW menor que 6.20, ya que si no te fijas en el modulo de la placa, corremos el riesgo de poder brickear la consola PSP, si es a la 6.20 se puede hacer perfectamente en cualquier PSP excepto la PSP E-1000 que no se puede hacer el downgrade, lo de los módulos de la placa se pueden averiguar perfectamente con tres utilidades llamadas Everest for PSP, PSP MODULE CHECKER y PSPident para así poder averiguar tanto el modulo como la placa y así poder downgradear a la versión adecuada de manera sencilla y rápida.

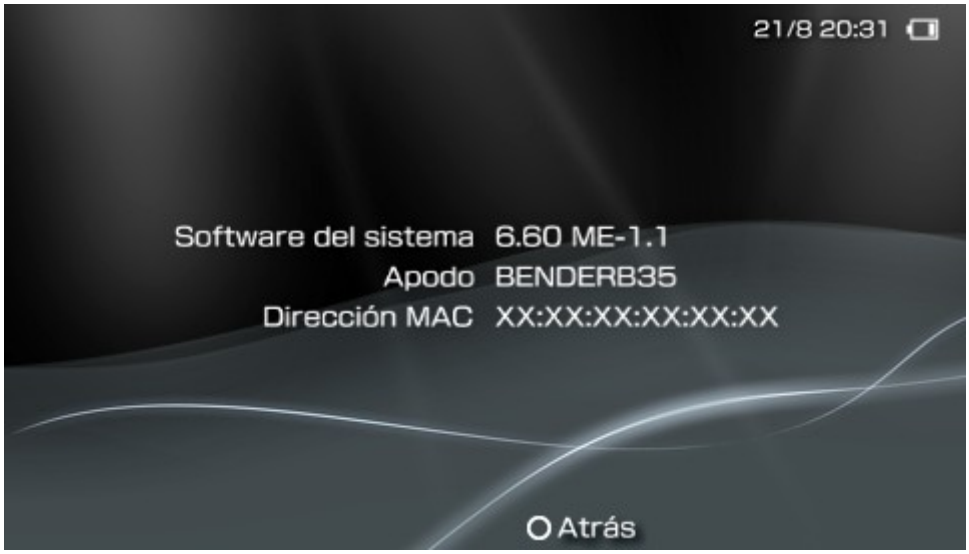
Opciones “backup netconfig” y “restore netconfig” (hacer copia de seguridad de la configuración de red y restaurar la configuración de red respectivamente) (solo CFW ME): esta opción tan interesante, permite hacer una copia de seguridad de la configuración de los puntos de acceso inalámbricos guardados en la flash1[6], para que así si sucede algún problema en la PSP y tengas que formatear la flash1, puedas restaurar completamente la configuración de red sin esfuerzo y ahorrando mucho tiempo, este archivo que es el archivo netconf.bak, hay que guardarlo en lugar seguro, porque un simple vistazo con el bloc de notas, rebelaria la clave de la red o redes wifi perfectamente, ya que la clave no esta encriptada y hay mas riesgo de que el atacante “secuestre el router” de manera sencilla, con solo escribir el nombre de usuario y la contraseña del router de manera sencilla.

Opción “hide MAC address on system information” (ocultar la direccion mac en informacion del sistema): esta opcion lo que hace, como bien indica el nombre es ocultar la direccion MAC fisica del aparato en informacion del sistema, solo una cosa, en el CFW ME, se sustituyen los números por X, si es el CFW PRO, se sustituyen las X por el modulo de la placa, que se muestra en información del sistema.

- direccion MAC: es la direccion fisica de la tarjeta de red y consolas de videojuegos (caso de la PSP), en los componentes de red de la consola, con la diferencia de que en el ordenador no se puede ocultar la MAC que se muestra en la informacion de la red o la mac que se muestra en el IPCONFIG, o no hay opcion para que te oculte la MAC para por ejemplo, hacer una captura. y la PSP si que se puede ocultar, si tienes la PSP customizada, a partir de los CFW GEN SERIES, accediendo al menu recovery (boton R + power en PSPS con placa

[6] flash1: en esta memoria se alojan todo lo relativo a configuraciones (configuracion de las redes wifi, fondo de escritorio, configuracion de los distintos apartados del menú XMB, etc), esta memoria se puede formatear perfectamente, desde ajustes-ajustes del sistema-restaurar ajustes predeterminados, o bien, acceder al menú del recovery-advanced-format flash1 and reset settings

liberable, en PSPS con placa maldita, es arrancar el launcher y al mismo tiempo mantener el boton R pulsado) en configuration- hide MAC adress on system information (ocultar la direccion MAC en informacion del sistema), este es el resultado con la version del CF 6.60 ME 1.1 (metodo de acceso a la informacion acerca del CFW; ajustes-ajustes del sistema-informacion del sistema):



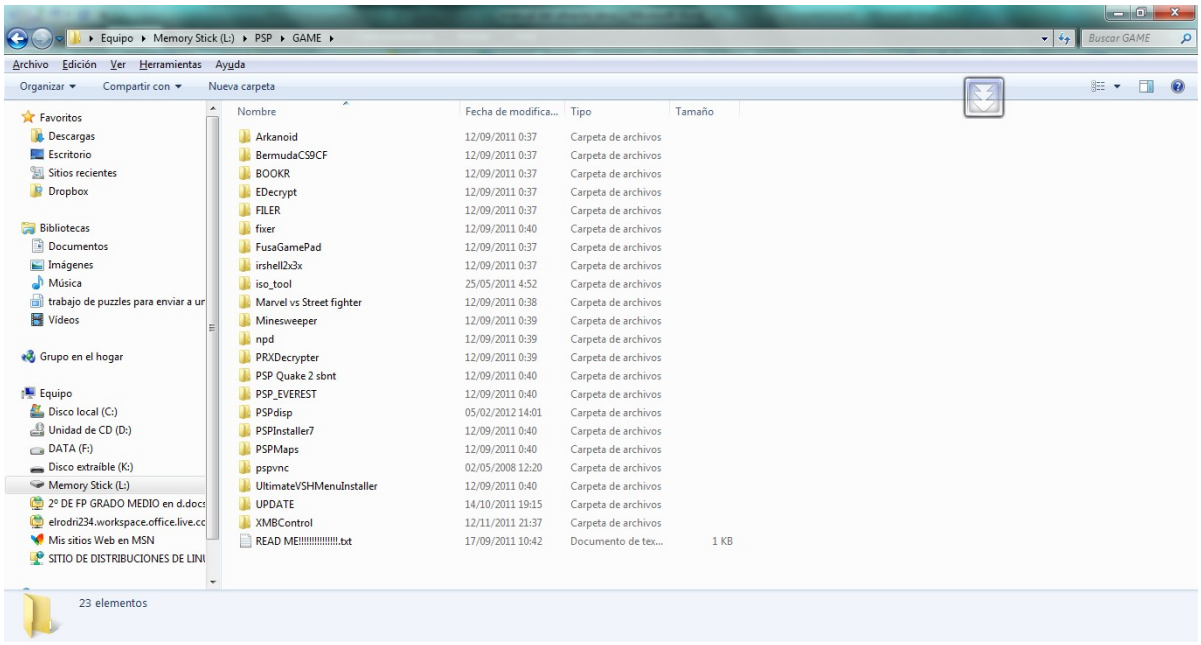
el metodo de ocultar la MAC en informacion de sistema, se usa mucho para la confeccion de tutoriales sobre como instalar nuevas versiones del firmware o en tutoriales tipo mostrar todos los menus de reparacion que existen en la consola, la direccion MAC no se da en internet para evitar que el administrador de las redes inalambricas, ponga esa mac en el filtrado de MAC, y asi que no caiga en malas manos. tambien puedes cambiar la direccion MAC de la consola por cualquier numero o letra gracias al plugin davee's spoofer, creado por davee (creador del metodo chick-hen y del downgrade de la 6.39) y adaptado por NEURON (creador de los CFW ME SERIES), tambien esta el mac spoofer original, creado por el scener español dark-alex, que esta si cambia la MAC que se envia al router cuando te conectas a internet por otra distinta con el fin de engañar al administrador del router o para romper la seguridad del filtrado por MAC, este metodo no cambia la MAC escrita en el chip idstoradge ni tampoco en el chip WIFI.

tambien otra diferencia de una MAC de tarjeta de red y de PSP, es que la MAC de la tarjeta de red, no se rompe, y la de la PSP si que se rompe, porque la MAC va en el chip idstorage, que es el encargado de controlar las funciones del WIFI, los controles, etc (componentes fisicos de la consola), ahora bien si la MAC se corrompe o no puedes jugar a la consola via ad-hoc, tendras que repararla usando una utilidad del scener fanjita (creo tambien el downgrade de la 3.50 con el UMD del lumines), llamado mac fixer, esto repara el error 80410702 que se produce jugando a juegos con ad-hoc, esta repara la PSP para que la comunicación entre redes de equipo a equipo (o de consola a consola funcione correctamente), ahora bien, si se rompe la key en donde esta la MAC en el idstorage, por cualquier causa, por ejemplo

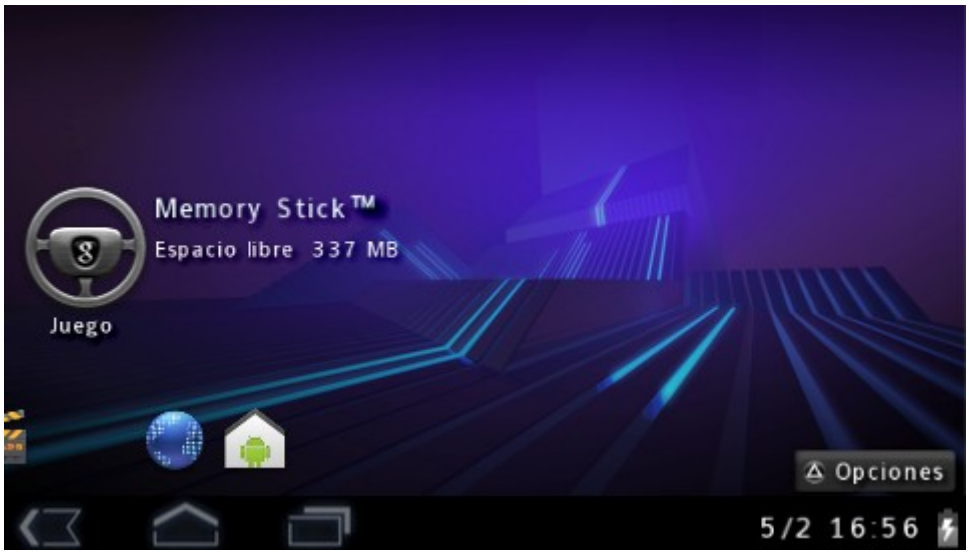
jugar con las keys usando keycleaner, tendras que recurrir a aplicaciones como nandtool, que reparan el idstoradge por completo permitiendo que por ejemplo se use el wifi o el UMD o tambien DC, pero necesitas una PSP de otra persona para hacer la bateria y la MS pandora, esta opcion permite hacer operaciones en la NAND y en el idstoradge, se puede hasta regenerar el IDSTORADGE y asi que la PSP pueda conectarse por wifi tanto en ad-hoc como por infraestructura o que el DC pueda perfectamente downgradear o actualizar a CFW, en el caso de que tuvieramos una PSP con placa maldita, seria dificil reparar el IDSTORADGE, porque el DC se anulo y el autor del DC se retiro y ya no hubo mas versiones del DC, porque son placas de semi-liberacion (el metodo solo vale con PSP 1000 y 2000 sin placa maldita), antes se customizaba la consola con chick-hen, que es la carga de fotos modificadas que hacen que se active el firmware HEN, y luego despues se le podia poner un CFW permanente, este metodo es similar a los downgrades de la 3.50 y 3.03, solamente que en vez de mostrarte la pantalla en rojo (significa que no se han copiado los archivos del firmware en la RAM para activar el firmware HEN), se congela la pantalla, ahora ha sido sustituido por los LCFW (low custom firmware) (mas conocido como firmwares HEN), que el funcionamiento es el siguiente: cuando se arranca el launcher del LCFW, todos los archivos del firmware, en vez de copiarse a la memoria flash de la consola, se copian a la memoria ram de la consola, cuando se apaga, los datos de la memoria RAM se van (porque la memoria RAM tanto de los ordenadores como de la consola es volatil), y la PSP pierde la customizacion, si el idstoradge estuviese dañado, o algunas partes de la flash son dañadas, las opciones serian las siguientes (sabiendo que de momento no hay ninguna solucion para reparar la consola por completo o el idstoradge por ti mismo y sabiendo que la PSP tiene una placa maldita [a partir de TA-88 V3]): 1. llevar la consola a un tecnico y hacer que te cambien la placa de la consola, 2. hacer el reemplazo de la placa base de la consola (tienes que saber conocimientos avanzados de electronica y tener mucho cuidado al reemplazar la placa, un minimo error, y la placa podria no funcionar), 3. llevar la consola al SAT de sony, pero hay un inconveniente, según la garantia de la consola, y tambien segun dice la web oficial de descarga de los firmwares originales de la PSP, si la PSP estuviese customizada (este con el metodo que este), se anula automaticamente la garantia, y el usuario tendria que pagar para que le efectuen la reparacion de la consola, pero se recomienda que no se diga que esta customizada, para asi evitar los costes de la reparacion, y que si fuese un fallo menor, como por ejemplo que a veces se conecta la consola al punto de acceso inalambrico y a veces no, intenta formatear la flash1 desde el XMB (Xross media bar), o desde recovery (desde XMB la opcion esta en ajustes-ajustes del sistema- restaurar ajustes predeterminados, en el caso del recovery, esta opcion esta en advanced-format flash 1 and reset settings)

bueno, ahora que ya están claros algunos de los conceptos, vamos a continuación a mostrar el proceso de instalación del VNC viewer for PSP, ahí va el proceso:

1. instalar el VNC server de manera normal en el PC.
2. Ahora hay que instalar el VNC viewer para PSP, para ello, conectamos la PSP al PC.
3. Posteriormente es, en el archivo, hay que meter el VNC viewer for PSP, en MSO://PSP/GAME, justamente de esta manera:



4. Una vez ya hecho esto, desconectamos la PSP del PC, y procedemos a arrancar la aplicación, desde el menú XMB, en juego-Memory stick:

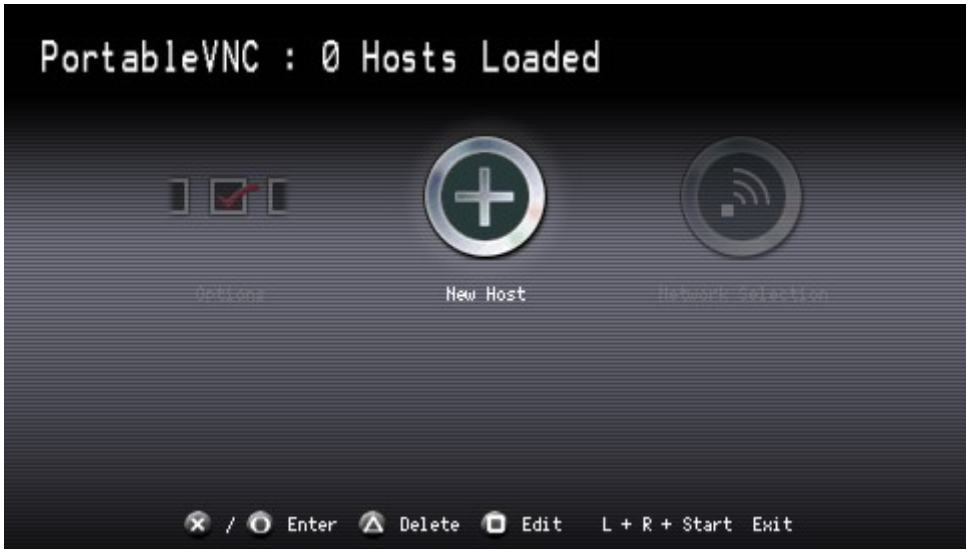


Y luego después, hay que darle un clic a la aplicación, con solamente dar el botón cruz (equivale informáticamente al botón enter o al botón izquierdo del ratón), el nombre de la aplicación es la de la captura siguiente:

5. Posteriormente se arrancara la aplicación, lo primero, se mostrara esta pantalla, en la que hay que dar a nuestra conexión de red que tengamos en la flash1:

6. Posteriormente, el programa se conectara a la red inalámbrica, esperamos un poquito, pero no nos llevara mucho tiempo el esperar, porque solamente son unos segundos, desde que se conecta a la red:

7. Después se mostrara la pantalla principal de la aplicación, que es de esta manera:

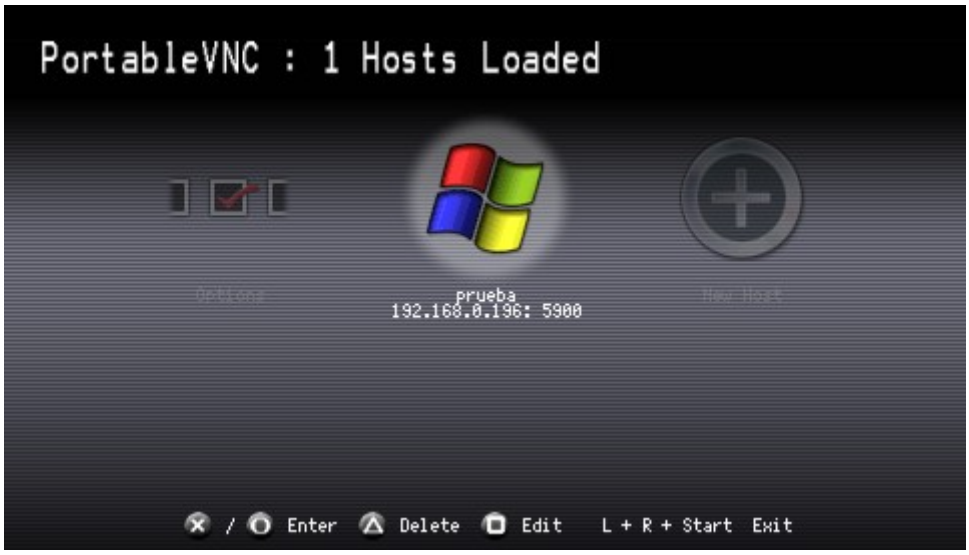


8. Posteriormente le damos a “new host”, después de darle a esta opción, se mostrara esta pantalla en la que tendremos que escribir la dirección IP del equipo a controlar, mediante los cuatro botones, que son triangulo, cuadrado, circulo y cruz. esta es la pantalla:

Si le damos al pad analógico, y lo movemos hacia los lados, podremos desplazarnos hacia el botón de la letra en cuestion, para cambiar de teclado, al teclado numérico, tan solo hay que apretar el botón L o R, y el teclado cambiara al numérico, introducimos la dirección IP, y le damos a start (iniciar) para aceptar el cambio.

9. Posteriormente, nos dirá que sistema operativo tiene el host que nos queremos conectar, como este programa es compatible con sistemas operativos Linux, Windows y MAC, podremos controlar un PC que tenga cualquiera de estos tres sistemas, como nuestro sistema es el Windows XP, seleccionamos Windows, con los botones de la cruceta del pad de direcciones derecha e izquierda y dándole a start para confirmar:

10. Posteriormente nos devolverá a la pantalla del paso 7, pero con nuestra conexión ya configurada:



11. Le damos clic a nuestra conexión, y nos pedirá la contraseña que hemos configurado en el ordenador con el VNC server ya instalado, la introducimos y le damos start para conectarnos al ordenador remoto:

12. Y esto seria todo, si te has conseguido conectar al ordenador remoto, enhorabuena, acabas de configurar el VNC viewer en la PSP, y por lo tanto ya has instalado el control remoto de PSPS con el ordenador, esta es la pantalla que se debería de mostrar después de controlar remotamente la PSP desde el PC:

Y los botones son los siguientes:

R+2X (pulsad X dos veces rapidamente) - Doble click.

Select - Usar las barras de desplazamiento.

Circulo - Botón medio de raton (scroll).

Cuadrado - Botón derecho.

START - Saca teclado.

L+R+START - Salir/Menú.

Aunque este programa va por WIFI, la conexion remota por VNC en la PSP no es perfecta, pero ya existe una aplicación que mejora mucho el control remoto en la PSP que se llama PSPDISP que permite controlar el equipo remotamente por USB y por WIFI, además mencionar, que el ultraVNC no es compatible con esta aplicación, con lo que se recomienda instalar otro

programa de la serie VNC, para poder instalar el programa servidor, y así poder controlar el equipo en la PSP, la aplicación que hemos usado para hacer este tutorial, es el tightvnc server para instalar en el PC remoto del que vayamos a controlar.

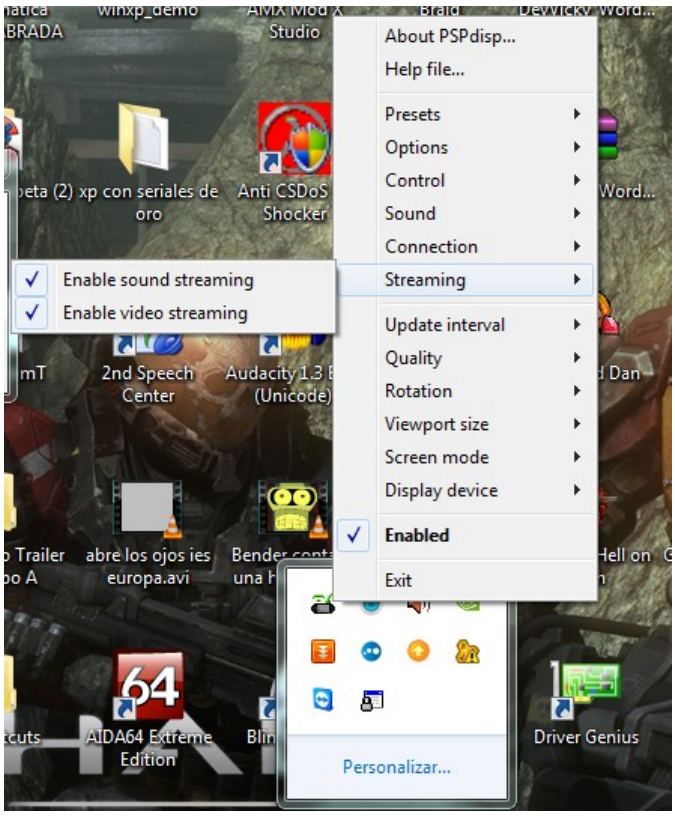
PSPDISP

Esta otra alternativa, mejora muchísimo las posibilidades del VNC viewer para PSP, ya que entre otras cosas, puede transmitir el sonido desde USB o WIFI, y hacer que suene en la PSP, cabe mencionar, que se puede hacer que el sonido suene en una sesión remota con el logmein, pero solamente esta disponible en la versión PRO, además de funcionalidad WOL[7] (solo USB, por WIFI no se puede encender un ordenador de manera remota), entre otras cosas, esta aplicación es posible tanto iniciar una sesión de manera remota por USB como por WIFI (un simil en informática de conectar un cable USB, es como conectar el cable de red RJ-45 al PC, pues esto es lo mismo, solamente que en vez de conectar un cable de red RJ-45, conectas un cable USB A-MINI B convencional), la funcionalidad de control remoto, consisten en unos drivers, que SOLAMENTE SE PUEDEN INSTALAR EN SISTEMAS Windows, NO EN Linux. Que son los drivers type B, desde el que podremos visualizar en esta aplicación, la pantalla del PC desde la PSP, en el remotejoy, la pantalla de la PSP desde el PC, en el irshell, usar el nethostfs, que permite conectarse remotamente al disco duro del PC desde la PSP y con el xlink kai, podremos jugar en modo multijugador desde el PC con USB, también están con los drivers type C, que son similares al type B, y también esta aplicación instala un driver virtual de la WIFI que permite iniciar una sesión remota de la PSP desde el PC, el proceso de instalación de esta aplicación es algo mas largo que el VNC, pero sigue siendo mas fácil y asequible para aquellos usuarios que quieran controlar remotamente el PC desde la PSP, y ahora vamos con las advertencias y recomendaciones:

1. ATENCIÓN, aviso importante: se ha probado esta aplicación en el apartado de sonido, y si nos conectamos remotamente desde WIFI, el sonido que se va a escuchar desde el PC, no funciona correctamente, ni siquiera aumentando la velocidad de la CPU, de hecho en casa, se

[7] La tecnología WOL, es el significado de wake on lan (del español “despertar la red”), esta tecnología lo que hace es poder encender un ordenador a distancia desde una red LAN, entonces lo que hace es mandar un paquete mágico (Magic packet) que lo que se encarga es de encender un ordenador conectado a la red local sin necesidad de ir al ordenador y encenderlo, esta característica resulta útil, por ejemplo, si queremos establecer acciones de control remoto desde otra maquina, y esa maquina esta apagada, pues podremos encenderlo a distancia, cabe destacar que esta característica hay que activarla desde la BIOS, o desde la configuración de la tarjeta de red para las placas antiguas hay que conectar un conector de wake on lan a la placa, y hay que tener un software especifico para poder encender un ordenador con esta tecnología, y además cabe destacar que solamente se podrán encender los ordenadores que estén en una misma red, existe una variante de esta tecnología que permite el encendido del ordenador a distancia desde WIFI, usando WOL, esta variante se llama WOWLAN, que permite hacer lo mismo que el wake on lan, pero desde la red WIFI.

ha probado a reproducir una canción de música y conectándolo por WIFI, suena mal, a saltos y entrecortado que desde USB, por lo tanto, si quieres el sonido, primero tendrás que habilitarlo en el programa a través del icono del PSPDISP, dándole botón derecho del ratón sobre la aplicación, streaming, y posteriormente habilitar las dos opciones que vienen para que suene el sonido perfectamente, y posteriormente conectarlo por USB, para que así el sonido se escuche mejor, aunque sonara a veces rápido en las canciones de música, se recomienda conectarlo por USB para así que el sonido se escuche con mayor nitidez Y perfeccion.



2. ATENCIÓN, esta aplicación no sirve en juegos, porque es muy complicado de manejar esta aplicación en el tema de juegos, así que abstente de usar esta aplicación cuando ejecutes un juego.
3. ATENCIÓN, ATENCIÓN. Muy importante: esta aplicación, según el autor solo es compatible con los siguientes sistemas operativos: Windows 2000, Windows XP (32 y 64 bits), Windows vista (las dos versiones de 32 y 64) Windows 7 (las dos versiones) y Windows starter, quedando fuera el Windows NT [no se ha probado esta aplicación en Windows server] y según muestra el autor en esta imagen, esto es lo que podremos disfrutar si instalamos esta aplicación en el sistema operativo en cuestión:

Feature	2000	XP	XP x64	Vista	Vista x64	7	7 x64	Starter
Display streaming	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

Extended display	Yes	Yes	Yes	Yes*	(Yes)*	Yes*	(Yes)*	No
SideShow	No	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	No
Audio streaming with StereoMix device	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Audio streaming without StereoMix device	No	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
USB mode with libusb	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
USB mode with WinUSB	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
WLAN mode	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

* When the extended desktop is used, only the "Basic" or "Classic" Window theme is available.

This feature is available without any restrictions.

This feature is only available if the driver signature enforcement is deactived. See here.

This feature is not available at all for the platform.

---

4. ATENCION, AVISO: esta aplicacion es compatible desde la 3.40 OE-A en adelante, con lo cual no te debería de dar problemas para controlar remotamente el equipo desde la PSP, pero se recomienda actualizar la consola PSP a la 6.39 ME o PRO, para así disfrutar de los últimos juegos disponibles de la PSP compatibles con el firmware 6.39.
5. ATENCIÓN ATENCIÓN, aviso: según el autor del programa, aunque el método del CFW vía HBL ya ha caído en desuso por la aparición de los LCFW, el autor nos indica a través de una nota breve de que esta aplicación NO es compatible con el HBL de la 6.30-31 (HBL del UMD original del everybody’s golf por J416), según indica esta nota que ponemos aquí en pantalla:

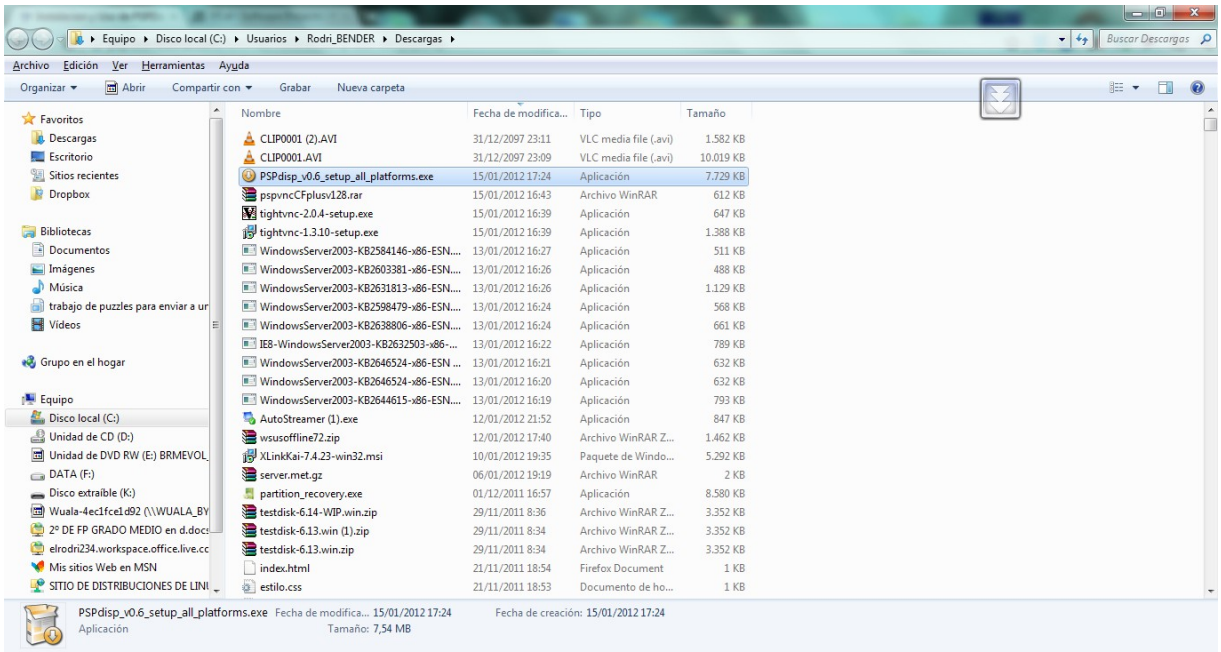
Half Byte Loader note:
PSPdisp is not compatible with Hot Shots Golf: Open Tee, Everybody's Golf or Minna No Golf due to lack of network support.

6. ATENCION, ATENCION: para usar esta aplicacion, como vemos es compatible con el HBL, pero se recomienda que se customize la PSP para asi disfrutar de todas las ventajas que se obtienen con una PSP ya customizada.
7. ATENCIÓN, SÚPER IMPORTANTE: esta aplicación NO es compatible con Linux, ni por USB ni por WIFI, así que usuarios de Linux, ignoren

esta aplicación y usen el VNC viewer for PSP, para poder establecer una sesión remota en la PSP desde el PC, pero también tienes la opción de modificar el código fuente y portar el programa a Linux.

Bueno, y ahora que ya hemos mostrado las advertencias básicas de este programa, a continuación procederé a explicar los pasos de instalación de esta aplicación:

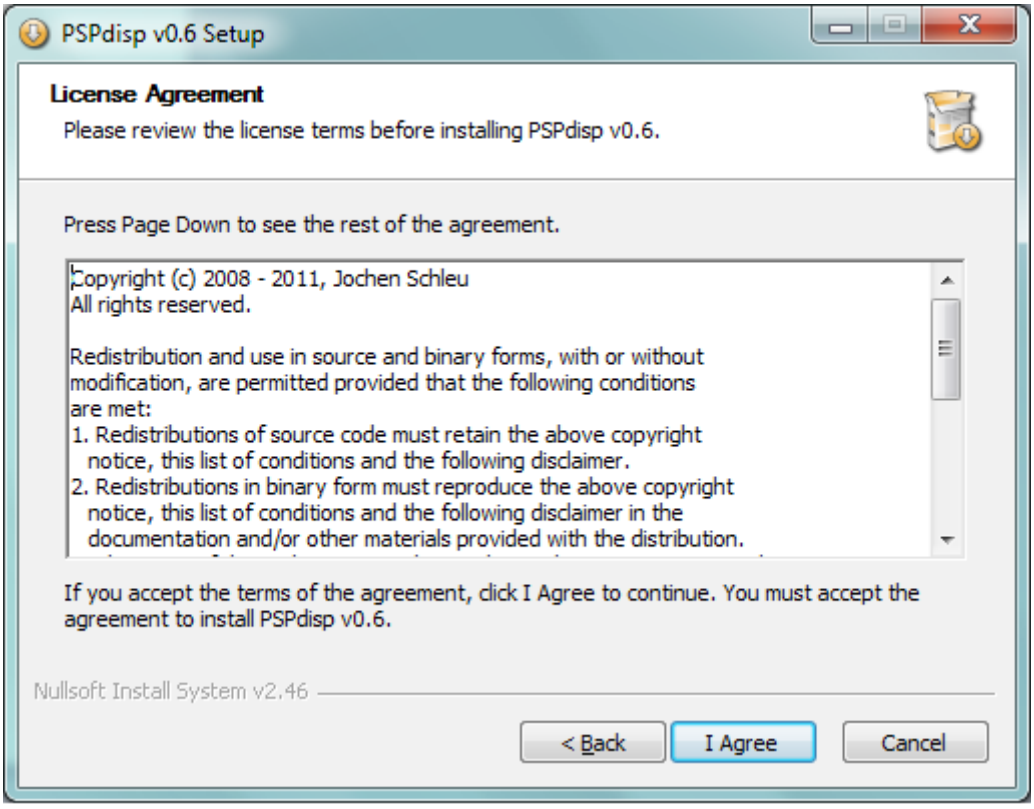
1. Después de haberse descargado el PSPDISP de esta pagina: http://jjs.at/software/pspdisp.html , procederemos a ejecutar el programa de instalación, que hemos descargado de la pagina:



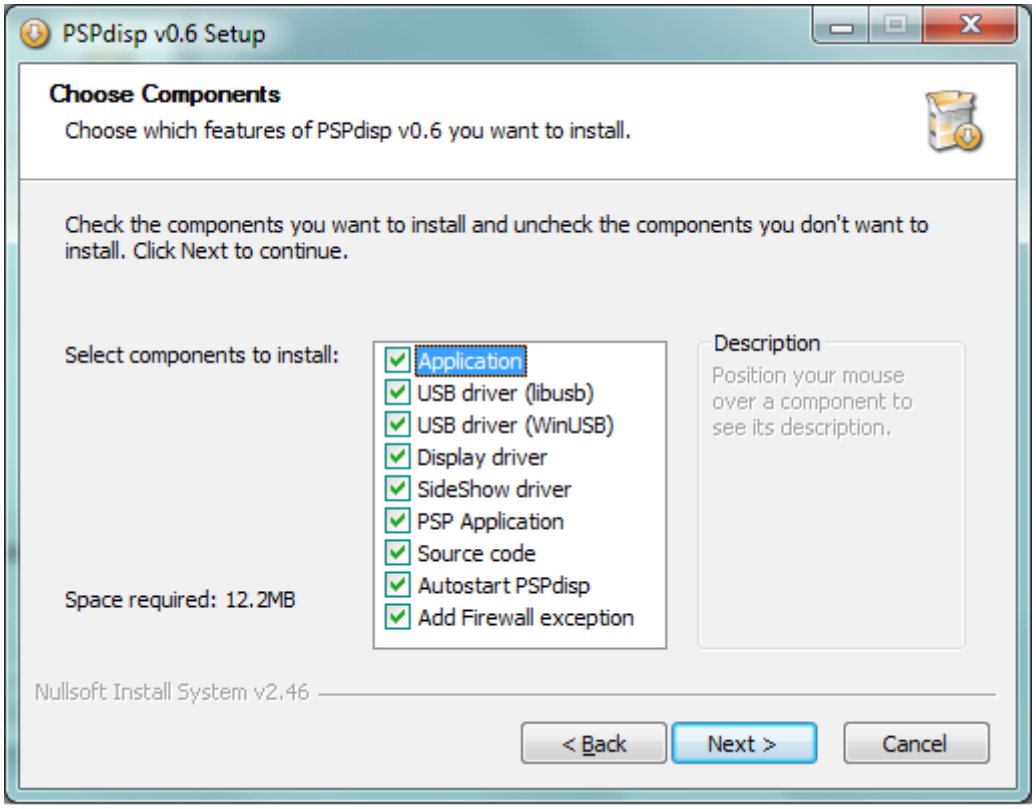
2. Y enseguida se mostrara el programa de instalación, que es de la siguiente manera:

En el que le tendremos que dar next para continuar

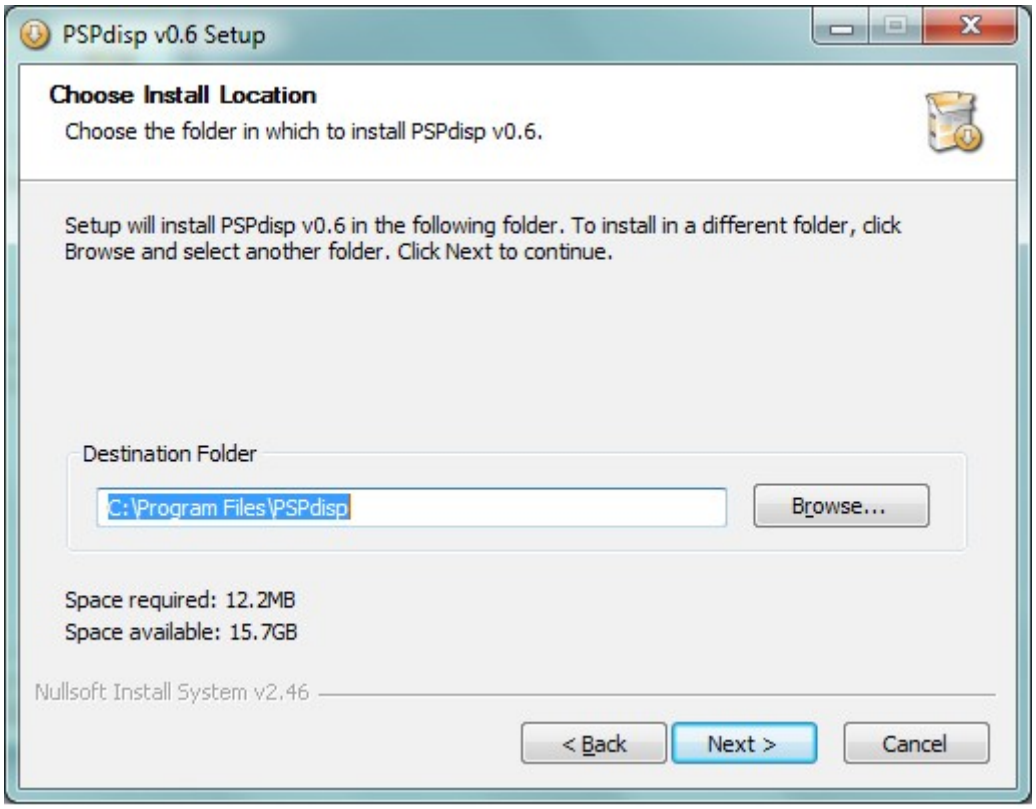
3. La siguiente pantalla es la del acuerdo de licencia, acéptalo dándole a i agree:



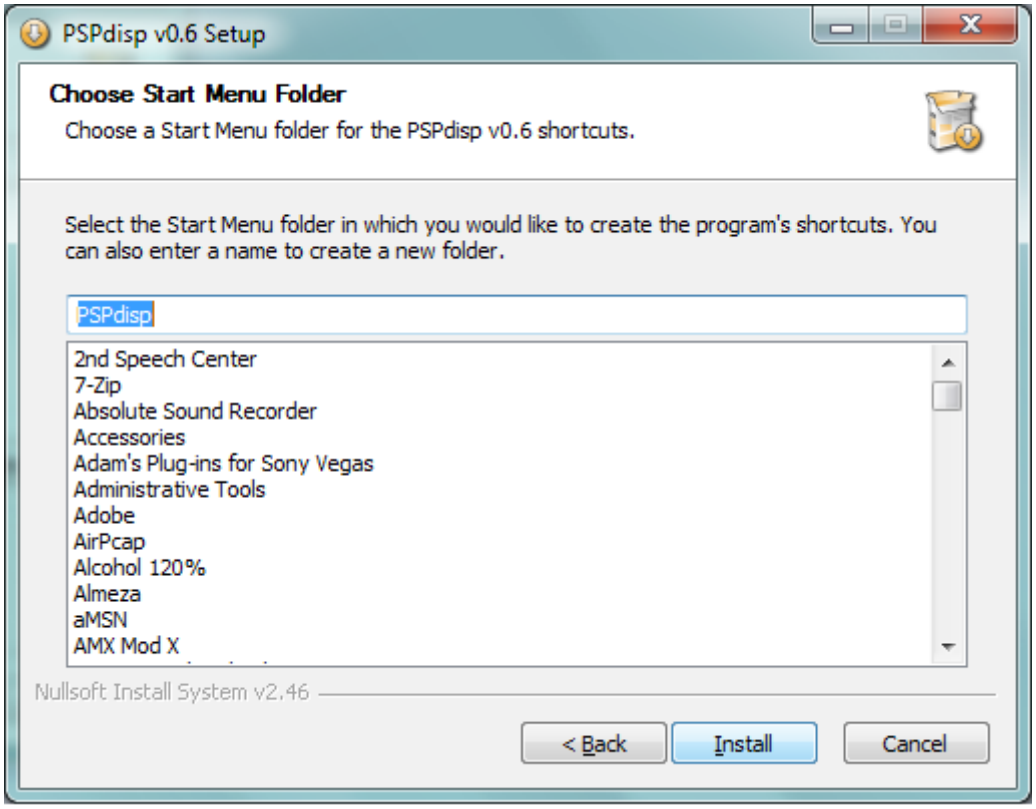
4. La siguiente pantalla es la de los componentes del PSPDISP que queramos instalar al sistema operativo del ordenador host (ordenador que queremos controlar por control remoto), marcalas todas, porque todas se consideran necesarias, y dale a next:



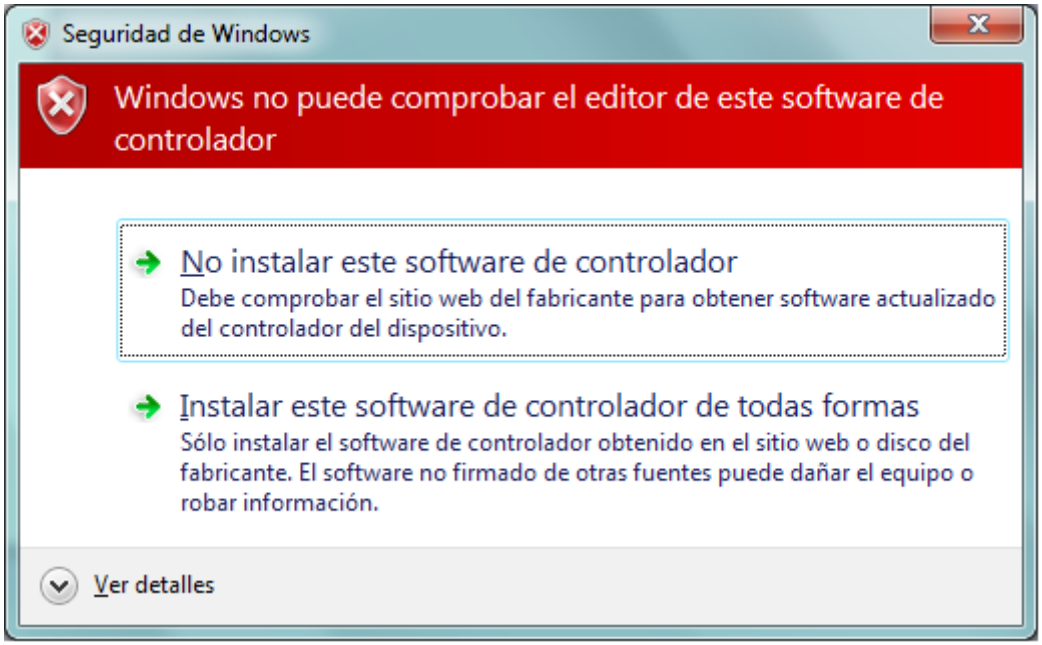
5. Siguiente pantalla, ubicación de la instalación del server PSPDISP, déjalo todo como esta y dale a next:



6. Siguiente pantalla, nombre de la carpeta que quieres que salga en el menú inicio y con la que queremos almacenar los accesos directos al programa, déjalo todo como esta y dale a install (instalar):

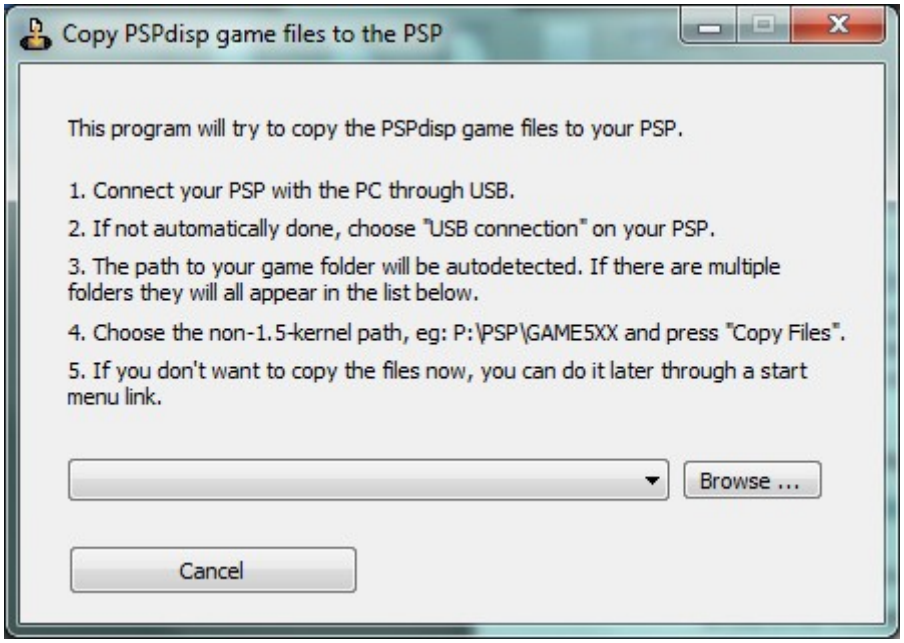


7. Y enseguida comenzara la instalación del programa PSPDISP, es posible que la pantalla parpadee, esto es normal porque se están instalando los drivers necesarios para controlar el equipo desde la PSP, solamente hay que estar atento a esta pantalla:



Esta pantalla va a salir unas cuantas veces en el 7 o en el XP, que la pantalla de instalación de drivers no firmados se muestra parecido en el XP, en esta pantalla, en XP, tendremos que darle a “continuar” y aquí en el 7, tendremos que darle a “instalar este software de controlador de todas formas”, la pantalla saldrá varias veces, así que tendremos que tener paciencia al instalar el programa.

Posteriormente durante la instalación se mostrara esta pantalla:



En la que tendremos que encender la PSP y posteriormente conectarla al PC por USB, y posteriormente seleccionar [letra de unidad]:\PSP\GAME y darle “copy files”, la copia no tardara mucho, posteriormente finalizara con un mensaje indicando de que la aplicación se ha instalado completamente en la PSP.

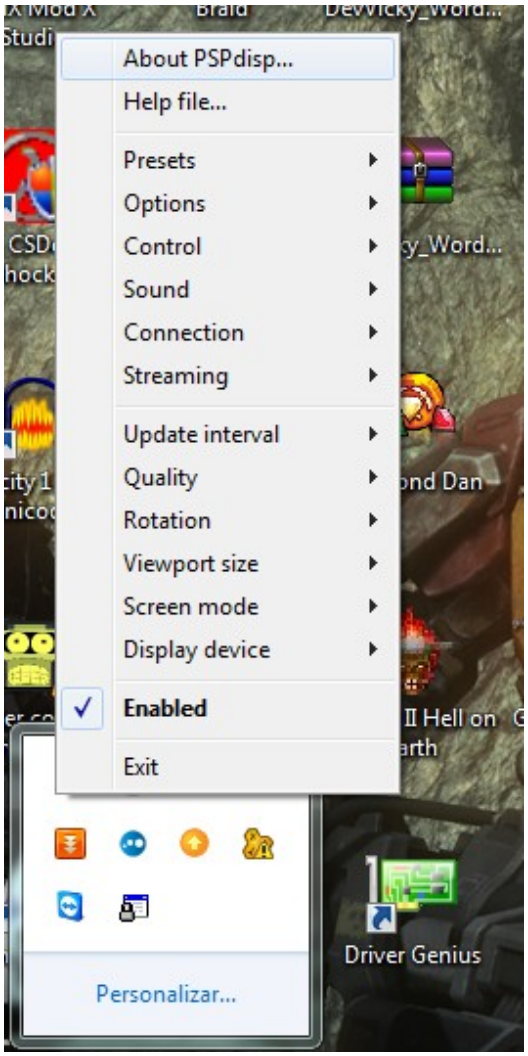
También podría mostrarse esta pantalla, eso es que se esta instalando los drivers TYPE B y C, no te debes de preocupar mucho de eso, espera a que finalice y se cerrara sola.

8. Posteriormente cuando finalice, ya estaría el tema hecho, solamente es darle a finish y ya esta instalado el programa.

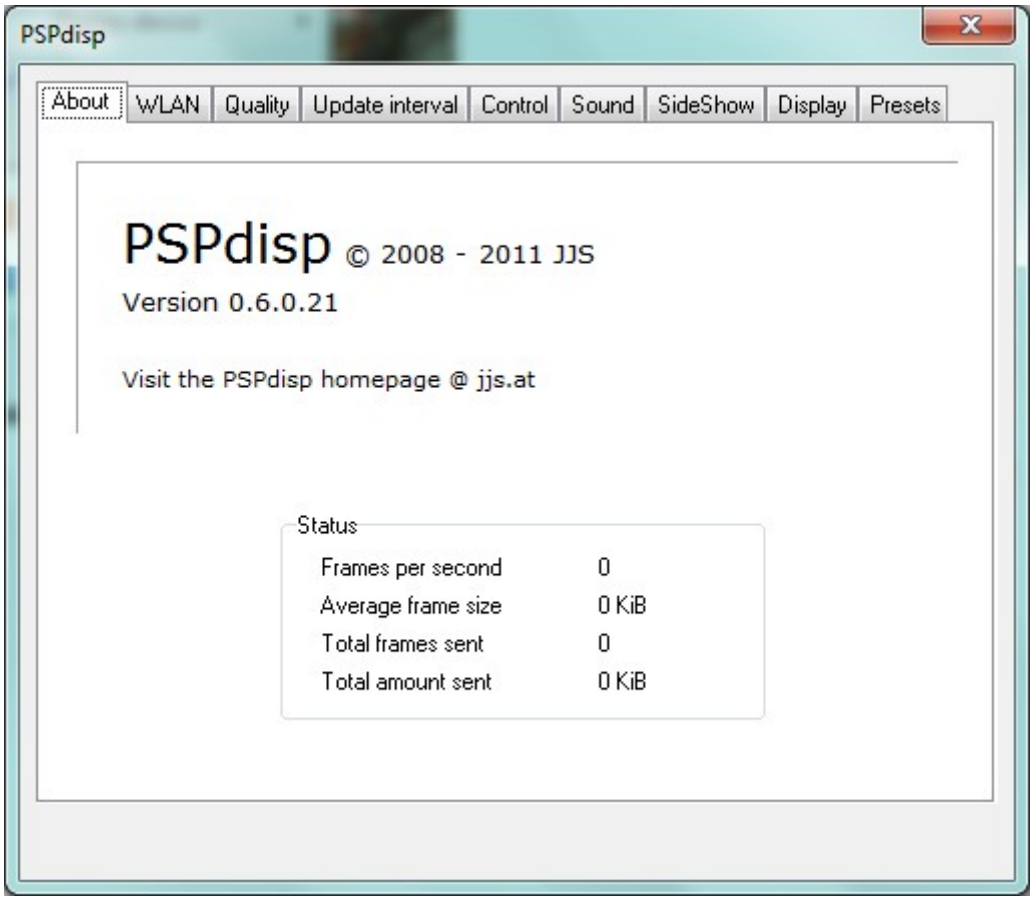
Establecer control remoto de la PSP desde el PC

En esta sección, solo ÚNICA y exclusivamente se mostrara como conectarse desde la PSP al PC, tanto por USB como por WIFI, así como mostrar algunas opciones interesantes (no todas), el resto de opciones, se harán en otro documento, por ahora solamente nos concentraremos en como controlar el PC desde la PSP a través de USB o WIFI y nada mas, vamos allá con el tutorial:

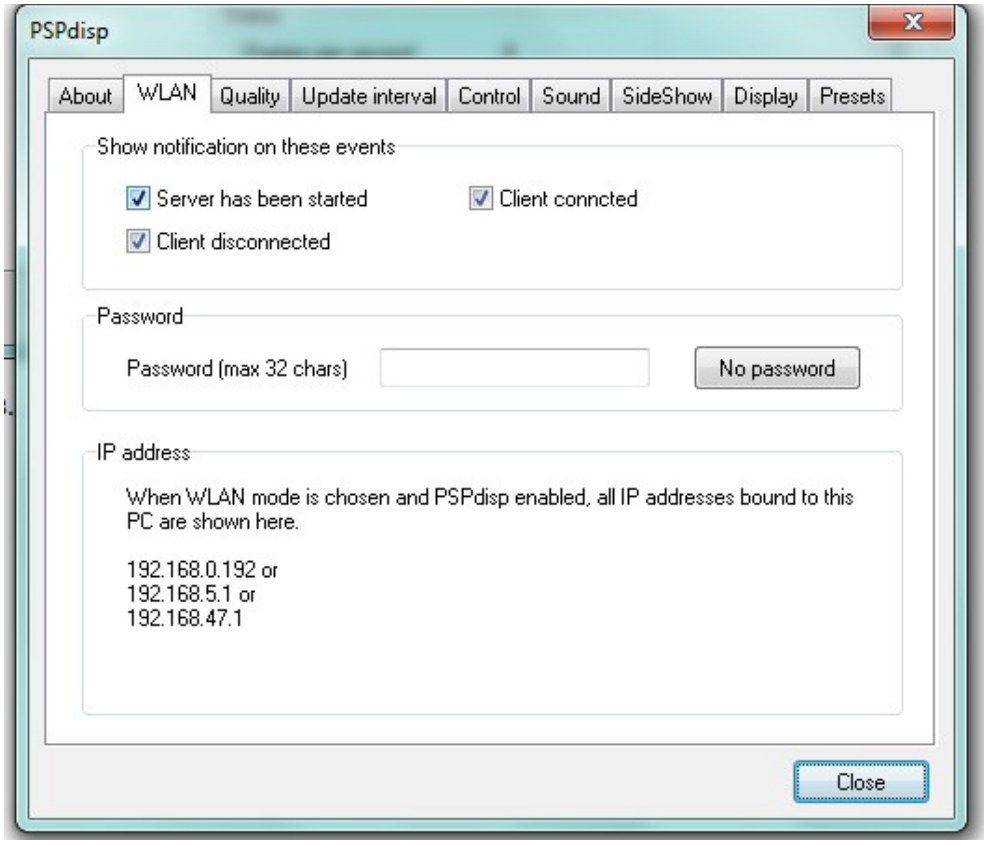
1. Lo primero de todo, es saber la dirección IP que tiene el PSPDISP, para así conectarse de manera remota por la PSP al PC, así que damos botón derecho del ratón sobre el icono del PSPDISP en la barra de tareas, posteriormente le damos a la opción de “about PSPDISP”:



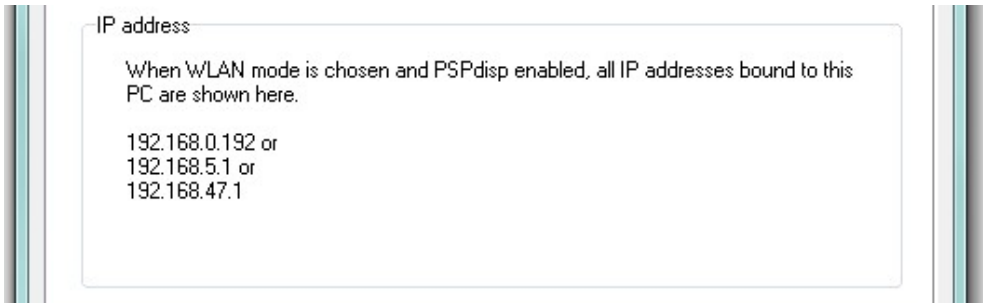
2. Posteriormente se nos mostraran la ventana de opciones y el panel de control del PSPDISP, esta es su pantalla:



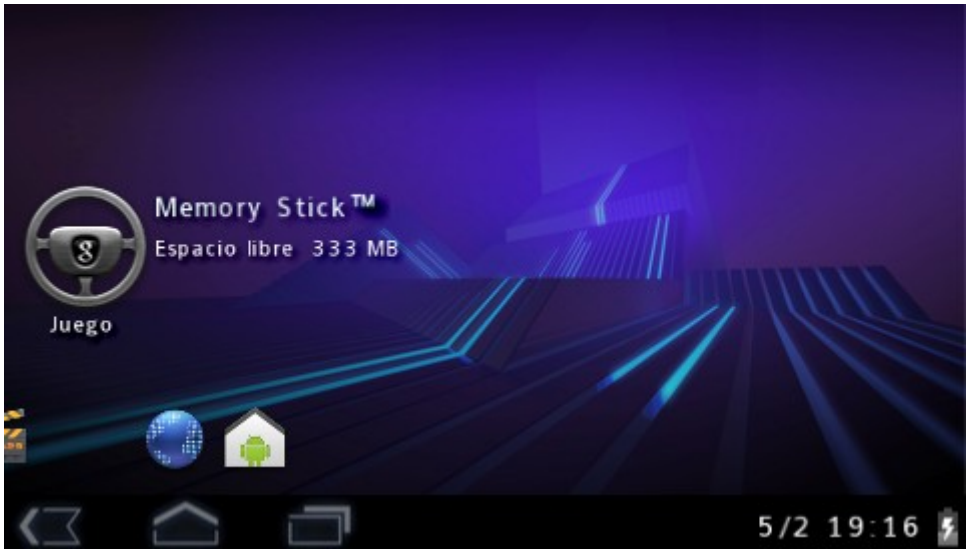
3. En esta ventana, tendremos que darle a la opción de WLAN, este es su aspecto:



4. Nos fijamos solamente en este apartado, IP adress, en la que se muestra la dirección IP en la que podremos conectar el programa cliente a la PSP, apunta bien la dirección IP, porque la necesitaras para conectarte a través de WIFI, si es por USB, no te hace falta esto, así que anota bien este valor, porque lo vas a necesitar:



5. Posteriormente, después de esto, vamos a accionar el programa cliente, así que si te vas a conectar por USB, conecta el USB al PC ahora y enciende la PSP, si no lo vas a conectar, ve al siguiente paso.
6. Encendemos la PSP.
7. Ya en el menú XMB, nos vamos a juego-Memory stick:

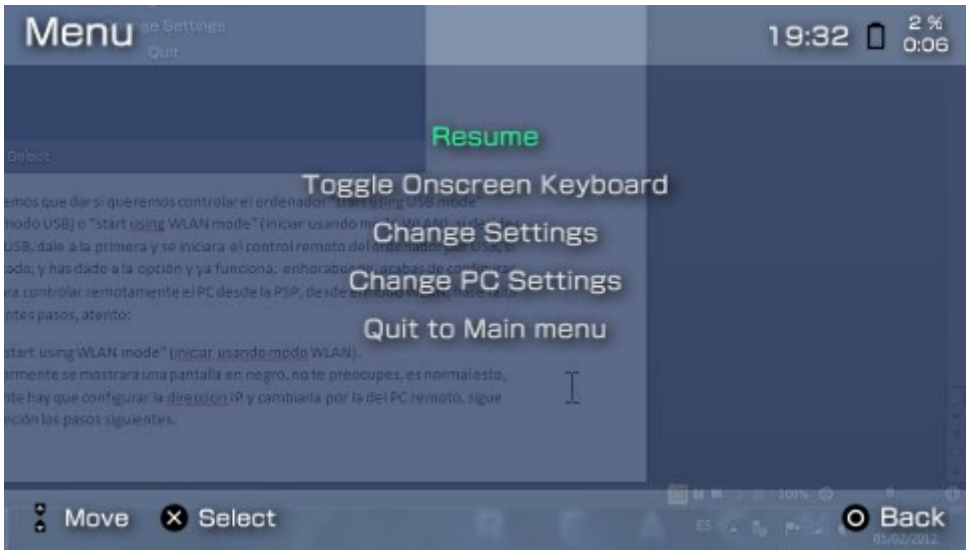


8. Posteriormente arrancamos el PSPDISP, que el icono del programa en el menú XMB, tendrá el siguiente aspecto:

9. Posteriormente se arrancara la aplicación, esperamos un momento, luego después posteriormente se mostrara esta pantalla:

En la que tendremos que dar si queremos controlar el ordenador “start using USB mode” (iniciar usando modo USB) o “start using WLAN mode” (iniciar usando modo WLAN), si decides controlarlo por USB, dale a la primera y se iniciara el control remoto del ordenador por USB, si ya lo has conectado, y has dado a la opción y ya funciona, enhorabuena, acabas de configurar el ordenador para controlar remotamente el PC desde la PSP, desde el modo WLAN, hace falta seguir los siguientes pasos, atento:

10. Dale a “start using WLAN mode” (iniciar usando modo WLAN).
11. Posteriormente se mostrara una pantalla en negro, no te preocupes, es normal esto, solamente hay que configurar la direccion IP y cambiarla por la del PC remoto, sigue con atención los pasos siguientes.
12. Una vez ya en la pantalla, dale a home para mostrar el menú de configuración del programa, esto tiene la pantalla siguiente:



13. Posteriormente, tendrás que darle a change settings (cambiar ajustes), para acceder a las opciones del programa, una vez ahí, dale al botón R, para ir a la pagina 2, este es el aspecto que tiene que mostrar la pantalla de tu PSP en cuestión.

Como observamos, esta pantalla se asemeja mucho a la famosa agenda de conexiones que esta en ajustes-ajustes de red-modo infraestructura, solamente que esta opción nos servirá para almacenar como vemos en esta pantalla hasta 5 conexiones, tecleamos solamente en la primera la dirección IP que has apuntado de las 3 que están registradas por el programa, mediante el botón cruz, yo solamente me ha hecho falta cambiar el ultimo punto, de 1 por 192, para eso, desde el teclado, sitúate por medio del botón R, por el ultimo numero, dale a cuadrado para borrar los tres números, posteriormente cambia a teclado numérico por medio de select, e introduce los números necesarios, a través de los botones de la cruceta de direcciones y el botón cruz.

14. Posteriormente dale al botón circulo para salir de las opciones del homebrew, y otra vez circulo para salir del menú de configuración de

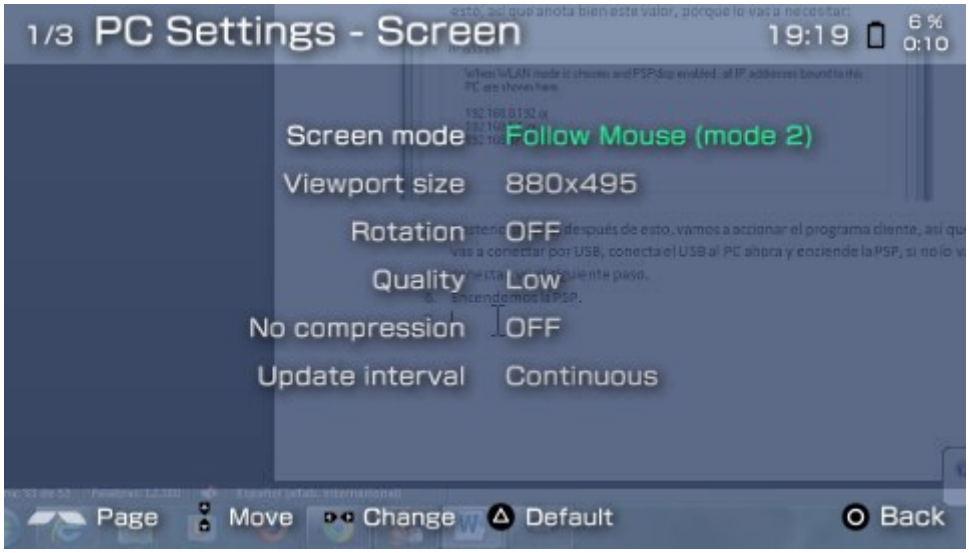
las opciones del homebrew y de la aplicación, si se muestra esta pantalla:

Enhorabuena, acabas de configurar el control remoto del PC con Windows a la PSP, y por lo tanto el poder acceder a este equipo remotamente desde la consola PSP, recuerda que para hacer este proceso la PSP tiene que estar customizada, así que si no lo has hecho aun, hazlo ya para así poder arrancar el programa en la PSP.

Algunos ajustes básicos del programa.

Posteriormente y ya como ultimo, procederemos a explicar opciones básicas para ajustar las opciones tanto del homebrew como del PC, vamos allá con esas opciones:

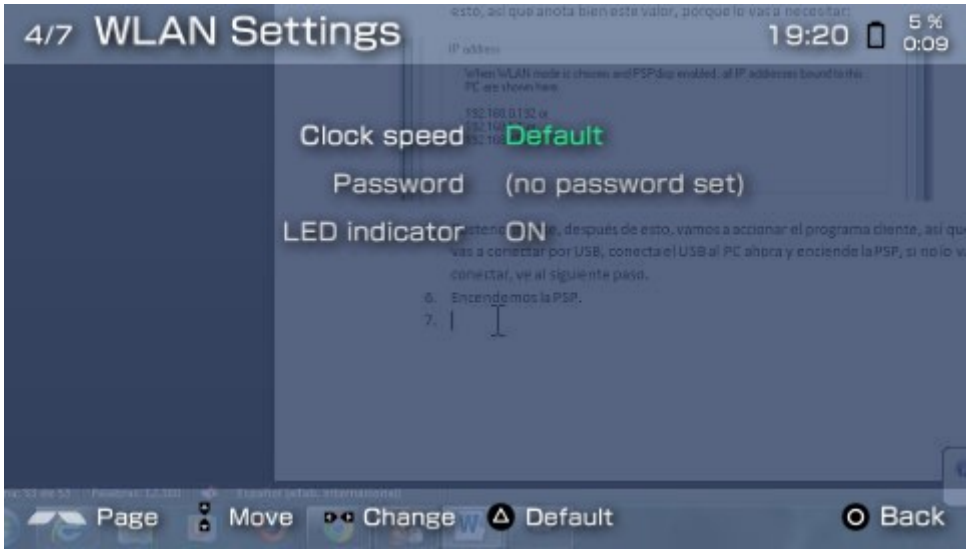
1. Opción PC settings-screen (ajustes del PC-pantalla) (opción “change PC settings”): es esta pantalla, en donde configuraremos ajustes de la pantalla en la sesión remota PSP-PC, esta es la pantalla:



Aquí nos tendremos que fijar en la calidad de la imagen (quality) y en la resolución (viewport size), en la primera a cuanta mas resolución, mas grande se vera la pantalla, cuanta menos resolución, la pantalla se vera mas pequeña, en cuanto a la segunda, en la opción quality (calidad), podremos ajustar la calidad de la imagen, siendo low el mas bajo (low significa en español lento o bajo), y high el mas alto.

2. Opción wlan host settings (ajustes de host de WLAN): no hace falta explicar esta opción, ya esta explicada en los pasos para instalar la aplicación, este es su aspecto:

3. Opción “WLAN settings” (ajustes WLAN): en esta opción, nos fijaremos en la frecuencia de la CPU de la PSP, si notamos la sesión remota un poco lenta, tendremos que cambiar este ajuste por medio de los botones derecha e izquierda del pad de direcciones, este es su aspecto:



Además de fijarnos en el campo “password” en donde podremos poner una contraseña al ordenador remoto, este campo no hace falta, pero si quieres configurar una contraseña, adelante.

4. Opción “USB settings” (ajustes del USB): en esta pantalla, nos tendremos que fijarnos en estas dos opciones:

La primera opción es exactamente lo mismo que en la opción de “WLAN settings”, ajusta la frecuencia de CPU de la consola, solamente en la segunda son los ajustes de los drivers, en los que tendremos que ajustar si notamos alguna incidencia en la sesión del ordenador remoto, o sea, si por alguna razón va lenta el control remoto o por cualquier otra razón, entonces con este ajuste, podremos cambiar los drivers, que tendremos que elegir entre type B (antiguos drivers) o type C (diseñados por el autor del programa), solamente es cambiarlo, darle dos veces circulo y esperar un poco a que se haga el cambio tanto en el PC y en el homebrew.

5. Opción PC settings-misc (configuración del PC-sonido): solo tendremos que fijarnos en las tres opciones primeras, esta es su pantalla:

La primera opción es la de “sound streaming” (transmisión o transferencia del sonido), en esta opción es en la que tendremos que manipular para activar el sonido, si esta en ON activaremos el sonido, y el sonido del PC sonara en la PSP, si esta en OFF, se silenciara el sonido, pero la configuración del sonido en la maquina remota no se vera afectado, la segunda que es la de samplerate (frecuencia de muestreo), nos permite ajustar la frecuencia o intensidad del sonido cuando se transfiere o se emite a la PSP, o sea, nos permite ajustar la calidad del sonido del PC, como lo quieres que interprete el homebrew en la PSP, la tercera que pertenece a control file (archivos de control), nos permitirá cambiar de plantilla de controles de la aplicación, o sea, nos permitirá el cambio de la acción de las teclas, como por ejemplo el clic del ratón o el doble clic del ratón, estos son los archivos de control que tiene la aplicación como predeterminados:

Generic FPS.

Pad Digital Arriba: Espacio.

Pad Digital Abajo: Tecla Control.

Pad Digital Izquierda: Rueda del ratón hacia arriba.

Pad Digital Derecha: Rueda del ratón hacia abajo.

Pad Analógico: Mueve el Cursor del Ratón.

Botón X: Tecla S.

Botón O: Tecla D.

Botón Cuadrado: Tecla A.

Boton Triángulo: Tecla W.

Gatillo L: Click Derecho.

Gatillo R: Click Izquierdo.

Home: Abre la pantalla de Menú de Opciones del Homebrew.

Mouse Emulation (predeterminado del programa):

Pad Digital: Mueve el Cursor del Ratón lento.

Pad Analógico: Mueve el Cusrsor del Ratón rápido.

Botón X: Click Derecho

Botón O: Botón de la rueda del Ratón.

Botón Cuadrado: Click Izquierdo.

Boton Triángulo: Doble click izquierdo.

Gatillo L: Rueda del ratón hacia arriba.

Gatillo R: Rueda del ratón hacia abajo.

Start: Muestra el menú del PSPDisp.

Select: Abre el teclado en la pantalla del PSP.

Home: Abre la pantalla de Menú de Opciones del Homebrew.

Resident Evil 4:

Pad Digital: Flechas de Direccion del Teclado.

Pad Analógico Arriba: Tecla W.

Pad Analógico Abajo: Tecla S.

Pad Analógico Izquierda: Tecla A.

Pad Analógico Derecha: Tecla D.

Botón X: Tecla Control.

Botón O: Tecla F.

Botón Cuadrado: Tecla Enter.

Boton Triángulo: Tecla I.

Gatillos L y R: Tecla Shift.

Start: Tecla M.

Home: Abre la pantalla de Menú de Opciones del Homebrew.

y ya estarían las opciones fundamentales que hay que ajustar para manejar el PSPDISP a la perfeccion, con todo eso, ya esta configurado perfectamente

el PSPDISP, y por lo tanto ya estaría configurado el equipo remoto para aceptar conexiones de “equipos locales” (consolas de videojuegos PSP), y el “equipo local” (opciones del homebrew y PC para configurar el ordenador), además de que ya podremos con todo esto, conectar y visualizar la pantalla del ordenador en la PSP de manera correcta y rápida, y además de que ya esta configurados los ajustes de conexión básicos para poder establecer comunicación con el equipo remoto de manera fiable, fácil y rápida.